ODOBRENO OD SUPERMINISTRA ZA STRANIŠČNI HUMOR IN PODPASNE ŠTOSE

SUPERPISANA ČITANKA

JOKER

9 771318 461012

LEDER TANGICE, KLISTIR, SMUKEC, NOCOJ SEM MISLIL NA VSE.

UH, DA, POD PAJACEM SEM ŽE ČISTO VOLHEK.

6,90 €

274

MAJ 2016, LETNIK XXV



NEVERJETNI **STAN LEE** SUPERFOTR MARVELOVEGA PANTEONA

SUPEROPISI

- OVERWATCH
- UNCHARTED 4
- STAR FOX ZERO
- QUANTUM BREAK
- BATTLEBORN
- SAMOROST 3

ROBOTSKI SESALNIKI ANT-MANOVA POGIBEL

OKRASI SVOJ BRLOG S PLAKATOMA **JEZNIH PTIČEV** IN **OVERWATCHEVIH JUNACLJEV**



LEGO
LEGO® STORE SLOVENIJA
city park
POLEPŠA DAN
21. 5. odpiramo prvo LEGO® Store trgovino v Sloveniji
-20%
20% popusta na tvoj najljubši LEGO® komplet*
Igralnica
OB OTVORITVI VAS ČAKA:
Build a mini in stena Pick a Brick
Ekskluzivni LEGO® kompleti
* Popust si zagotovite tako, da izpolnite prijavo na naši Facebook strani.
© 2016 The LEGO Group.
Spremljajte nas na Facebook strani LegoStoreSlovenija in se potegujte za bogate LEGO® nagrade!


AmbiLux

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 274
maj 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ponekod je riganje največja pohvala gospodarju, drugod se veličina človeka meri po kupčku jutranjega dreka in nekateri si pred rokovanjem mastno pljunejo v dlan. Kulture so različne, a naš, zapadni bonton veli, da se telesne tekočine in pline spušča na plan stran od soljudi. Najbrž niti antropologi ne vedo, kdaj je človečnjak postal za silo omikan in ni več scal, kjer je spal, ter sral med žrtjem. Morda zadrževanje, tiščanje sfinktrov in tantra niso najbolj zdravi ter praktični, ampak tako smo se nekje po poti razvoja odločili. Postopoma, se razume. Na francoskem dvoru niso imeli nobenega problema z otresanjem curaklja v postreščkovo vedro vsem na očeh in javno pljuvanje je bilo v Evropi ter v ZDA nekaj povsem običajnega še pred sto leti. Takrat so požiranje sline smatrali celo za nagnusno, zato so bili pljuvalniki vsepovsod, še v bankah, šolah in na vagonih. A ko so pogruntali, da se na ta način lahko širij ta tuberkuloza in gripa, je pljuvanje postalo manj odobravano. Čez noč se razvada odraslih moških ni spremenila, toda danes je izstreljevanje sline nekul, na igriščih in v Singapurju pa celo kaznivo.
Da so lulanje, mehko in trdo blato, ušesno maslo, menstruacija, smrklji, odvečna slina, vsebina gnojnih turov, smegma in kozlanje neodobravani materiali, je jasno že otrokom, ki terjajo zasebnost med čičanjem na šitoarju. A kakor se večini vse to čuje samoumevno, obstaja nemalo odraslih, ki imajo težave tako s kontrolo sline kot s konceptom bontona. Temu nekulturnemu fenomenu sem pred šestimi leti že posvetil uvodnjak, zdaj pa je me prilika zopet napeljala na isto temo. Oni dan sem se moško družil v parku, pilo se je pivo in padali so homoerotični štosi. Pa je bil tam en model, ki je moral zagnojiti vso sceno z neprestanim prisilnim izločanjem sline. Malo naokoli in malo pod noge, kjer so se vsem na očeh kopičili beli kupčki spenjene vsebine žlez sluznic, kadilske smegme in čevapčičev. Toda človeka svoje ogabe ni nič sram, češ, "stari, sej ti ne pljuvam doma." Moji antropološki in kulturološki argumenti niso padli na plodna tla. Slinasto onečaščanje okolice se je sicer razredčilo, ampak v njegovih očeh sem izpadel kot težak s kaprico.
Sem neprilagojen, da mi je tako početje nesprejemljivo? Ne vem, mogoče bi se res manj sekiral ob toleriranju vsakršnega telebanstva, od neumitja rok po lulanju do hrkajočega vlečenja sline iz petnih žil. Potem bi me ne zmotile gruče čapcev v sijočih šuškavih trenirkah in s tipično rođevinskimi frizurami, ki s svojo ustnim ejakulatom vandalizirajo mojo tekaško pot. Redno. O njih sem že pisal, zato povzemam svoj slikovit opis. "Začne se spolovilnimi izrazi v slogu pička žgoljava, jebem ti mamicu seljačku u usta in puši kurac pederu jedan. To pestro artikulacijo, ki predstavlja privzet način samčevske komunikacije, spremljajo tradicionalna govorna mašila v obliki neprestanih pljunkov. Domneva se, da šprici iz gobcev dajejo večji poudarek izrečenim besedam, dasiravno strokovnjaki ta fenomen pripisujejo bahavemu ponazarjanju plodnosti. Zna biti, da žoltasta sluz kot prispodoba semenske župice privlači ženski spol njihove sorte in da ima samec, ki z njo izdatno prekrije tla, večjo možnost za karanje, kakor se v njihovem jeziku reče parjenju." Vseeno upam, da tako vedenje ni normala in da nas ima večina vseeno pod nadzorom svoje orifike ter vse, kar prihaja iz njih. **LordFebo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Avtera	37	Disney / Marvel	13	Lego Store	2	Tobos	53
Bansky	29	Gamplay	55, 69	Mlacom	87	Tresk	15
Continental film	23	GoOpti	83	Philips	3	Videotop	91
Diddl Shop	7	Huawei	59	Sisplet	9		

Naslovnica simbolizira boj za pravice paradižnika. Stotnik zagovarja njegovo zelenjavnost, Stark pa se zavzema za sadjerodnost.

Troli proti joškofobnim paladinom

"Ko sem se rodila, so me starši imeli za dečka in me tako tudi vzgojili. Čez čas smo vsi spoznali, da sem v resnici ženska. Iz zlogov različnih jezikov sem si ustvarila novo ime Mizhena. Vsak od njih ima poseben pomen in skupaj odražajo to, kar zares sem."

"Here lies Firedorn, a hero in bed, he once was alive and now he's dead. The last woman be bedded, turned out a man, and crying in shame, of a cliff he ran."

S prvimi vrsticami razloži svoje poreklo eden od obrobnih statistov v novem igranju domišljijskih vlog Siege of Dragonspear, dočim rimanko najdemo na nagrobniku v sličnem špilu Pillars of Eternity. Mislim si, da ga ni špilavca, ki bi ob zapisih privzdignil obrvi. V igri z desettisoči vrstic besedila in stotinami likov je izpoved menospolneža nepomembna in spregledljiva, posrečeni epitaf pa je iskrivo nedolžen in kvečjemu izzove židan nasmešek. Toda dve skrajni struji ameriške 70-milijonske gejmerske skupnosti sta se spotaknili vsaka ob enega od zapisov in borci so se z baklami odpravili na internetne ulice. Tam se namreč bije kulturna vojna med ortodoksnimi špilavci, ki se zgražajo nad vključevanjem aktualnih, po njihovem izrojenih in neumestnih tematik v igre, ter PCji, političnimi korektneži, ki bijejo plat zvona zavoljo vsakršnega, zlasti spolnega stereotipiziranja. Prvi z ognjem in mečem vpijejo "Pedrov, lezb, hermafroditov, emancipiranih bab in politike nočemo v igricah!" Drugi se zgražajo, češ, a spanje s transeksualcem je samomora vredna sramota?

Nepoznavalec bržda ne more verjeti zapisanemu oziroma se mu zdi, da navajam osamljen primer debilčka s 4chana ali verskega blazneža z glavo v temnem srednjem veku. A dejansko leta 2016 obstajata teroristični gibanji, ki sicer nimata ne duhovnega vodje ne konkretnih smernic, toda vseeno uspevata z gverilskim nadlegovanjem burkati področje in celo vplivati nanj. Prvemu fuknjenstvu z marelnim izrazom pravimo #gamergate, saj se je pod to lojtro predlani razširilo prek Twitterja. Z navidez višjim ciljem zoper pokvarjene igričarske medije se je del internetne gmajne spravil na par pretirano glasnih ženskih posameznic igrarskega ceha. Te so si drznile feministično okarati industrijo zavoljo preveč neenakopravnega obravnavanja spolov, in to se je pravim moškim zdelo nedopustno. Da fafajo za boljše rivjuje, se je glasila obtožba, ki so jo pospremili razkriti osebni podatki in anonimne grožnje s koitusom do smrti.

Resnici na ljubo se je kasneje izkazalo, da felacije niso vzrokovale boljšim ocenam. A to je bilo spregledano, nepomembno dejstvo. Fundamentalistični gamerji so bili sveto prepričani, da feminizem in progresivizem vstopata v špilovje na enak način, kot se je hotel komunizem po vojni infiltrirati v Hollywood in slikosučno širiti svoje heretične rdeče parole. Nadalje industriji zamerijo, da jih na rovaš spogledovanja s priložnostnimi igralci vseh spolov in starosti čedalje bolj ignorira. Da bodo igre po novem spolitizirane in vse manj razgaljajoče, da se ja ne bi kakšna zadrgnjena feministka pritožila nad preglobokim dekoltejem ženskega lika. Za nameček je po njihovem temu podrejen še gamerski žurnalizem, ki je itak docela skorumpiran. Slednje znabiti drži, vendar zagotovo ne zaradi mesenih uslug. Nasploh v osnovi iniciativa nosi mnogo zrn, a kaj, ko se je manifestirala v bolanih sporočilih spletnim medijem in ženskim tekstopiskam.

Proti temu primitivnemu partizanstvu so spregovorili mnogi ljudje panoge in celo Obama se je odzval o težjem položaju žensk v igričarstvu. Neokusno gibanje danes sicer ne ustvari več milijonov sporočil mesečno in tiste fafke so pozabljene. Toda v širšem pogledu je še kako živo in migajoče, o čemer pričajo vsi večji spletni kuloarji in celo kakšen slovenski. Napredne ideje so za nekatere progresivistična paradigma, ki ubija področje. S tem, da ugovori niso podani v obliki inteligentnih kolumen, marveč gre za množično trolanje z izdatno rabo ginekoloških izrazov. Igralci in tudi opisovalci se zapičijo v robne malenkosti, zlasti če je posredi feminizem oziroma liberalizem. Po mnogih špilih, od Mass Effecta do Deponie, so se prejšnji mesec lotili uvodoma omenjenega Dragonspeara, katerega scenarij je spisala preveč napredna ženska. Da se folk v špilu, kjer ork in vilin brez težave oplodita človekinjo, kjer se lahko pobija nedolžne, da jim udi letijo naokoli, in kjer si imel že v izvirni verziji leta '98 uročen pas za spremembo spola, množično spotika ob eno faerûnsko Salome? Razumnik dobi le še WTF nad čeber.

Pamet pa odkima tudi pri akcijah drugega tabora, zavoljo katerih se je bržda #gamergate sploh rodil. Borke za pravice žensk, legebitrični krožki in dušebrižniki z vseh vetrov, celo taki, ki sploh ne špilajo, redno naglas težijo ob še tako blagem namigu na seksizem, rasizem ali kakšno drugo obliko stigmatizacije in klišejev. Razvijalci ob množičnih protestih enih ali drugih praviloma v sporočilu za javnost zagovarjajo svoje poglede in težnjo po diverzifikaciji špilov. Ampak obojim ekstremistom često uspe. Beamdog, avtorji nesrečnega Baldurjevega poglavja, so recimo v popravku redigirali vsebino in eno sporno vrstico docela izločili, druge pa dodatno obrazložili. Slično so dosegli PCji, ki se jim je zdela rit junačke Tracer v animaciji streljanke Overwatch pretirano vabljiva. Blizzard je klonil in s komentarjem, *"da si ne želijo, da bi bilo ob igranju komurkoli nelagodno,"* spremenil pozo. Ker nelagodno najbrž pomeni imeti eno roko pod mizo in snemati kožco z glavce, kdo ve?

Vsebinski, štorijalni posegi zaradi krikov ozke, a glasne javnosti so se v preteklosti že dogajali. A tako fabulativno obračanje po vetru, ko je delo enkrat izdano, je nezaslišano. Pisatelji ne spreminjajo koncev, niti filmarji ne popravijo zgodbe, ki občinstvu ni bila pogodu. Enako slaboumno je uklanjanje bedakom, ki nimajo težav s streljanjem drugih v sredo čela, zmoti pa jih nedolžna nekajsekundna gesta stripovske ašašinke. Zavoljo te neverjetne bitke med zagovorniki moškocentričnega igrovja in utopičnimi babnicami, ki hočejo biti bolj papeške od papeža, trpi globalna špilavska populacija. Tista normalna, ki se po forumih in novičarskih straneh čudi primitivizmu in vnebovpijoči neumnosti obeh taborov. Pravi moški proti borcem za družbeno pravičnost (SJW). Oziroma troli proti kvazipaladinom. Vsi mislijo, da so središče sveta in da so njihove zamere aksiomi univerzuma. Zaradi prvih recimo ni v igrah gejev, zavoljo drugih pa jošk – obojega je v filmih kar precej. Bog ne daj, da izide odmevna igra z ritopikom v glavni vlogi. Scenaristka se lahko nadeja verižnih sporočil, kako jo bodo ubili, posilili in za dobro mero še poscali. Nesmiselno kot tele ujeme:

Tu leži gamer, tam njegov meč,
včasih bil živ je, danes ni več,
Govoril je z deklo, ni vedel takrat,
da ona je dec, se je vrgu v prepad.

David Tomšič



Lahko verjameš, da je tale prizor ljudi tako zmotil, da so sprožili iniciativo za spremembo. Blizzard pa je glas slabega uma celo uslišal in hlebčka umaknil.



Imamo novo filmsko Laro
Najbolj prepoznaven resničnoživljenjski ksiht plemenitaške raziskovalke grobnic je Angelina Jolie, ki pa je prezrela in pretršava. Še posebej zato, ker bo naslednji film Tomb Raider vpogledal mlado Laro in s tem sledil igričarskemu rebootu. Deležni bomo torej akcije z začetka kariere lady Croft, ko se bo ubožica trudila preživeti v svoji prvi avanturi. Kakšna ta bo, se ne ve – bo šlo za inačico džungelskega otoka iz prenovljenega špila spred treh let? Režiral bo epsko klicani Norvežan Roar Uthaug, ki nima posebnih izkušenj. Več upanja zato vzbuja izbira glavne igralke: to bo Alicia Vikander, po rodu Švedinja, ki je po opaženih dramskih vlogah v Ex Machini ter Danskem dekletu novi obraz Tovarne sanj za na rdeče preproge. Resda ni prav prsata, čeprav še vedno bolj kot Daisy Ridley iz Epizode VII, ki so jo omenjali kot konkurenco. Ampak na tej točki Lara ni več toliko zakoličen lik iz iger kot koncept, navdih, h kateremu je moč pristopati na različne načine. Upamo, da bo tale novi na nivoju in ne feminističen na prvo žogo. Bagatelca: Alicijin fant iz resničnosti je Michael Fassbender, ki bo nastopil v gamerskem filmu Assassin's Creed. Ta pride naslednje leto, dočim Tomb Raider še nima datuma.

Forza 6: Apex že rohni na računalniku
Halo je svojčas že stekel na peceju, nakar so ga po dvojki prekinili in računalniške igralce glede štorije pustili v zraku – ravno na koncu Hala 2 je bil težek klifhenger. Druge Microsoftove zastavonošne konzolne franšize, serije dirkačin Forza, pa na kompjuterjih še nismo ugledali. Ravnokar se je to spremenilo, kajti v vdelano štacuno Oken 10 je prispela beta Forze 6: Apex. Gre za prikrojeno in sesekljano inačico srednje resne šoferijade z xboxa one (Joker 267, ocena 80), v kateri je le šest prog – Brands Hatch, Rio de Janeiro, Spa, Yas Marina in Top Gear. Nanizane so v kratko kariero in spremlja jih šestdeset avtomobilov, od forda GT 2017 prek laferrarija do huayre in mclarena P1, ki jih je moč odkleniti z igranjem ali pravimi denarci.



Grdo, praviš? Niti ne, kajti Apex je docela brezplačen. Žal igraš zgolj samotarsko, saj ni spletnega ali lokalnega večigralstva. Prav tako manjka podpora volanom. Po drugi strani pa je joypad od xboxa one podprt v polnosti, kar pomeni enako subtilne tresoče učinke kot na tej konzoli. Takisto so omogočene ločljivosti tja do 4K (vendar ne ultra-wide!), prisotna sta dež in mrak ter grafika je zaradi DirectXa 12 na spodobnem hardveru zelo lepa. Drveti po brazilskem velemestu med stolpnicami in favelami ter opazovati, kako nad morjem frlijo galebi, je izkušnja, kakršne ne ponudi niti Project CARS. Avtorji Turn 10 kanijo igro še dolgo in mastno dopolnjevati v skladu z željami skupnosti. Teh ni težko uganiti: več prog, multiplayer, volani. Nič. Stegni, preizkusi. Brum.

Igre hočejo postati olimpijski šport

Odkar so pričeli največji igralski turnirji beležiti orjaško število gledalcev in se tako prerinili v mainstream, je skupnost razklana na dva dela. Eden meni, da se bodo tako igre končno lahko po statusu izenačile s klasičnimi športi. Nasprotniki pa odgovarjajo, da so takšne težnje nesmiselne, ker je e-šport vendar nov rod tekmovalne dejavnosti, ki ga nima smisla tlačiti ob biciklIranje in curling, zato naj najde svojo pot. Večni enfant terribli skupnosti, Korejci, so trdno usidrani v prvem taboru. Njihova organizacija KeSPA (Korean e-Sports Association) že dolgo lobira za prodor digitalnega med olimpijske športe in lanskega januarja so od lokalnega olimpijskega komiteja naposled izposlovali priznanje, da je e-šport drugokategorna olimpijska disciplina. To jo po vrednosti postavlja ob šah, polo in navijaštvo.



Profesionalno igranje je kot klasični šport polno odrekanja in preizkusov mentalne trdnosti. Tu Fnatic, ki so v CS zmagali na letošnjem turnirju IEM.

Nemara se sliši komično, ampak takšno slalomiranje skozi birokratska vratca je v svetu olimpijskih organizacij pač obvezno. Slične tegobe denimo trpijo šahisti, ki si že dolgo prizadevajo, da bi se prebili pod peterico krogov. Uspeh korejske organizacije je lobističnega značaja, saj pomeni le, da bo tamkajšnji komite zastavil dobro besedo zanje pri glavni, mednarodni izpostavi. Zato se že osem let trudijo še z Mednarodno e-športno federacijo (IeSF, International e-Sports Federation). Le-to so prav tako ustanovili kje drugje kot v Južni Koreji in ima sedež v Seulu. Doslej so ji v glavnem uspevali promocijski podvigi v navezi z večjimi združenji klasičnega športa, kot je Mednarodna atletska federacija, ki je sem in tja oglaševala tekmovalce s tipkovnicami. A z začetkom leta je naposled dobila prvi odgovor od Mednarodnega olimpijskega komiteja na vprašanje, kaj je treba storiti, da se špilavstvo prebije na Olimpijske igre. Komite se je odzval pozitivno in v Seulu trenutno sestavljajo strategijo po njihovih



Dogodek Egames ima očividno denar in oglaševalce, kar pa je za turnir v igrah le del potrebnih elementov. Kje ga bodo streamali in kdo bo komentiral?

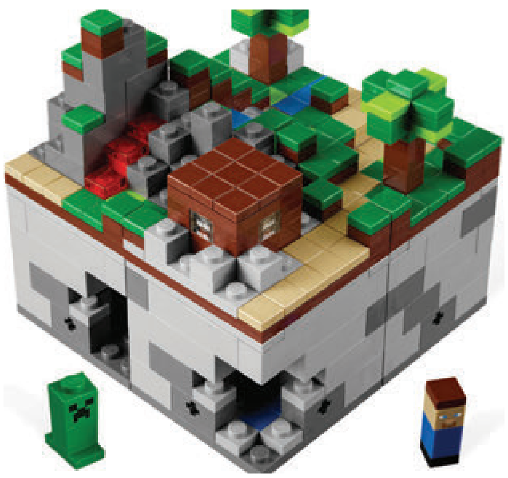


E-šport se bliža klasičnemu tudi po negativni plati. Zadnje mesece dviguje prah aretacija enega najboljših igralcev Starcrafta 2, Korejca Leeja 'Life' Seung-Hyuna, ki je osumljen goljufanja pri stavah.

navodilih. Očitno je, da olimpijski veljaki v e-športu vidijo sredstvo za približevanje mlajšim, saj jih pesti upad zanimanja za tradicionalne igre.
Hkrati smo prejšnji mesec uzrli še eno tosortno gibanje iz druge smeri. V Londonu je frišna organizacija International eGames Committee (IEGC) najavila dvodnevni turnir eGames Rio 2016, ki bo potekal v avgustu ob robu poletnih olimpijskih iger v Riu de Janeiru. Imel naj bi jako olimpijski pridih, kajti nagrada bo izključno medalja in 'nacionalni ponos'. Tekmovalnih naslovov še ne poznamo, takisto so doslej potrjene članice le Velika Britanija, Kanada, Brazilija in ZDA. Je pa solde za organizacijo pristavila britanska vlada. Profesionalna skupnost se v odzivih pretežno muza, da dobrega turnirja brez denarnih nagrad pač ni, ker uveljavljeni tekmovalci enostavno nimajo časa garati še za svoje države. Hkrati v podobnem terminu poteka letošnji The International v Doti 2. Trikrat lahko ugibamo, kjer bo več ljudi.

Legovi Minecraft seti se množijo kot zverjad v temi

Na prvi pogled se zdi ideja, da bi Minecraftovo okolico prenesli v fizično obliko, za oglato Luno. Smisel špila je vendar neomejeno digitalno kockanje brez spon stvarnega sveta in stopanja na ostre izgubljene koščke. A ljudje imamo še vedno radi otipljivo igračkanje in ko so švedski avtorji na Legov portal za predloge kompletov Cuusoo (danes Lego Ideas) pred petimi leti postavili zamisel Lego Minecrafta, so potrebnih deset tisoč glasov podpore zbrali v borih treh dneh. Rezultat je 'craftova serija s plastičnimi creeperji, krampi in pujsi, ki iz sezone v sezono raste.



Takole so bili videti prvi kompleti Lego Minecraft, Micro Worldi. Imeli so podzemlje z jamami, ki si jih razkril, ko se je kocka razprla na štiri dele.



Vasica bo daleč najobsežnejši uradni Minecraftov skupek legic. V ozadju vidiš endermana krasti kocke, belo bitje desno od njega pa je golem, ki vaščane v igri brani pred zombiji. Seveda ne gre brez prascev.

Začetniškim zbirateljskim kompletom, kot so jama, kmetija in pomenljivo nazvani prva noč (s kolibo, v kateri te ne pojedo), so v zadnjem času sledile številne minecraftovske diorame, ki jih je moč dobiti v sleherni igračkarski štacuni. Dve sta pokukali v lavasti svet Nether in svojega je dobil zadnji šef Ender Dragon. Največjo škatlo z dobrimi tisoč šeststo kosi pa so napovedali za prvi junij: vasico. V njej se bo trlo hišk z obrtniki, od trgovca do kovača. Poleg dospejo malone vsi možicljі in bitjeca, ki so jih izdali doslej, in golem za obrambo zaselka. Zombija bosta celo dva, dasi bi kazalo imeti še kakšnega za simulacijo presnetih naskokov, ki se pojavijo vselej, ko želiš tam kaj kupiti. Kljub velikosti pa zbode v oči cena, ki bo v Evropi okroglih dvesto evrov oziroma več kot dvakrat več od doslej najdražjega kompleta. Kristus, toliko skupaj ne koštajo vse Minecraftove izvedenke za vse sisteme, plus najem strežnika!

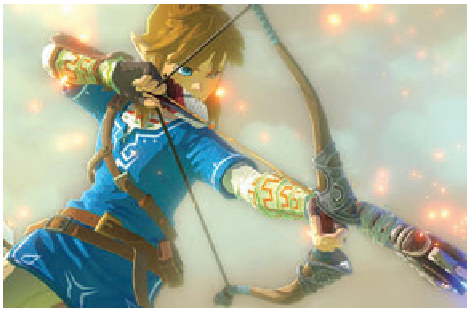


Vasici bo jeseni sledil nekoliko manjši gradič, v katerem bodo zarejeni kostkoti. Prvi bo vseboval tudi zaželeno figurico 'craftovega konjiča.

Lego Minecraft gre menda dobro v prodajo, čeprav je pomenljivo, da so ga od izida preobrazili. Čisto prvi kompleti, Micro Worldi, so bili bliže Mojangovemu vzorniku – s 'podzemljem', ki je omogočalo neke sorte krampanje. Ampak te so lani umaknili iz prodaje in moderne izvedenke so bolj podobne znanim Legovim umotvorom. Ne poznajo kaj dosti kopanja v zemljo, saj je vsa vsebina nad njo. Zato pa premorejo razne igrive trike, kot je streljanje kep z golemom ali skrivna vratca za metanje napadajočega kostkota v prepad, kakršne smo svojčas nastavljali v gradove.

Nintendu se ne mudi

Vsi smo pričakovali, da bo Nintendo na letošnjem sejmu E3, ki bo v Los Angelesu potekal od 14. do 16. junija, obelodanil svojo novo konzolo, kodno imenovano NX (kot 'next'). No, iz te moke ne bo kruha, saj je tam ne bodo pokazali, niti ne bo prispela do Božiča, marveč šele marca 2017, in sicer širom sveta naenkrat. Na E3ju se bodo osredotočili na novo Zeldo, ki nima še niti podnaslova. Pokazali bodo nove igralne dele iz verzije za wii U, hkrati pa so potrdili, da bo odprtosvetovni špil deležen predelave za NX. Ponavlja se situacija, ko so Twilight Princess izdali za gamecube na koncu njegove življenjske dobe in ob wiijevi splovitvi. Povedali so še nekaj cifer: prodali so tri milijone Animal Crossing: Home Designerja in dober milijon Pokemon Mystery Dungeona za 3DS ter dobre štiri milijone Splatoona in 3,5 milijona Mario Makerja za wii U. V redu cifre, žal pa bodo lastniki slednje konzole od Nintenda letos deležni le še novega Paper Maria in prgišča špilčičev drugih izdajateljev, Recimo Terrarie, Lego Star Wars: The Force Awakens in Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games.



Link se bo – kot smo vsi predvidevali – na novo, še neimenovano avanturo odpravil tako na wiiju U kot na NXu. Špil bodo obširneje kazali na E3ju.

Wii U torej prehaja v zaključno fazo, medtem ko se 3DS ne prodaja več tako dobro, kot se je. Tudi zaradi tega je pricurljala novica, da bodo za telefone jeseni priredili lahkotno simulacijo vaškega življenja Animal Crossing in frpjsko strategijo Fire Emblem. Obe igri bosta bojda visoke kakovosti, le da bo Emblem 'bolj dostopen' kot na 3DSu. Ni pa še znano, ali bosta plačljivi ali ne. Vsekakor si ga Nintendo jemlje zelo na izi, kar mogoče ni najbolj modro, saj je v lanskem finančnem letu zgolj Sonyjevo omrežje Playstation Network navrglo več cekina kot celoten njihov posel – 4,3 milijona evrov proti 4,1 milijona ...



Paper Mario: Color Splash bo zadnji letošnji visokoprofilni naslov za wii U. 3DS je bolj poln – Fire Emblem, Pokemon Sun / Moon, Metroid Prime ...

Ognjena Legija napade na kraju avgusta
Azerothu spet preti uničenje! Vračajo se peklenščki frakcije Burning Legion, ki so opustošili že brezštevilne svetove, le tega jim ne uspe, ker jim nasproti stojijo špilavci brez življenja. Ti bodo 30. avgusta v WoWu pognali šesto razširitev, Legion, in se odpravili skozi novo cono Broken Isles levelat like s stote proti sto deseti stopnji. Kdor bo imel vsaj enega junaka s sedemdeseto, bo mogel poprijeti za svež poklic: demon hunterja. Prednaročilo zagotovi eno hipno višanje stopnje na stoto, dočim bo kasneje tak podvig sodeč po dozdajšnji praksi zasoljen. Poleg standardne inačice sta tu še digitalna premijska z nekaj kozmetike v igri in zbirateljska za 90 evrov z buklo z lepimi risbicami.



Motoristična simulacija manskega spektakla
Motoristična dirka na otoku Man je nekaj posebnega, saj se ne odvija na dirkališču. Proga je speljana po običajnih cesticah, obdanih z zidovi, drevesjem in prepadi, tako da na dogodku vsako leto ugasne nekaj življenj. Tarnali smo, da ni konkretnega špila, ki bi omogočil vožnjo iz udobja kavča. Zdaj bodo to popravili pariški Kylotonn, ki za PC, PS4 in xbox one kujejo TT Isle of Man – Ride on the Edge. Šlo bo za simulacijo, kjer bo na voljo proga Snaefell v vsej svoji 37-kilometrski veličastnosti. Po njej se bomo podili z enim od aktualnih dirkaških moštev – upamo, da tudi s posebnežem Guyom Martinom, ki bo letošnjo sezono sicer spremljal s tribune. A se bomo še načakali, kajti do izida je leto dni.

Oživljeni commodore 64
ZX spectrum je doživel že več moderniziranih inačic, medtem ko njegov strojno superiorni vrstnik C64 ostaja v senci zgodovine. A ne za dolgo, kajti neki neodvisneži so se spomnili, da ga bodo vnovič privlekli pod žaromete. Uradnega žegna sicer nimajo, vendar jih to ni oviralo, da na (mno)žicarskem portalu Indiegogo ne bi zaprosili za 150.000 dolarjev. Z njimi kanijo izdelati tako namizni kot ročni sistem; prvi se bo klical 'the 64', drugi 'the 64 SX'. V obeh bo tiktakal procesor ARM cortex in oba bosta temeljila na programski emulaciji, ki so jo zakupili pri lastniku pravic, italijanski firmi Cloanto (prav tam delajo emulatorsko platformo C64 Forever). Tako eden kot drugi bosta imela režo za SD-kartice za instantno včitavanje softvera, HDMI in USB, desktop inačica pa še režo za izvirne module. Tipkovnica in nasploh zunanjost naj bi ustrezala prvotni, le da bo manjkal znameniti C-logotip. Takisto nameravajo avtorji izdelati nove igralne palice po zgledu klasičnih, pretvornike za priklop izvirne strojne opreme, knjige za programiranje … Prilagati kanijo dosti licenciranih iger in z vsem tem ustvariti popolno C64-okolje za stare in nove fane. Če kampanja uspe, bo namizni the 64 za 150 dolarjev na razpolago decembra letos, ročni SX pa za 170 aprila naslednje leto.



Oaza e-branja

Najbolj popularni bralnik e-knjig, Amazonov kindle, je zmagovito pot začel pred devetimi leti, novembra 2007. Kljub cenovni postavki 400 dolarjev so Američani zalogo razgrabili v nekaj urah. Odtlej je kindle pojem elektronskega čitanja in čeprav naj bi prodaja višek dosegla že leta 2011, od tedaj pa zložno upada, Amazon naprave ne kani poslati na odpad. Naprotno, ogenjček je prišel že do osme generacije, ki je javnosti 'razvitih' držav na razpolago od konca aprila.
Oasis ne stavi na bistvene izboljšave dotikabilnega šestinčnega zaslona, ki je s 300 točkami na palec sličen aktualnim inačicam, marveč čitalno izkušnjo nadgradi drugod. S tem naredi še korak naprej od dosedanjega puvaškega modela kindle voyage, ki je paperwhita prehitel s tršim zaslonom, samodejnim prilagajanjem svetilnosti ekrana in gumbi za obračanje strani. Oasisova oblika je asimetrična, da ima bralec občutek enoročnega držanja hrbtišča knjige. Pri tem naprava tehta le še 131 gramov (voyage 180 gramov, paperwhite 205). Elektronski papir je osvetljen z desetimi diodami namesto šestih voyagevih in priložen je usnjen ovitek z magnetno pritrditvijo, v katerem je dodatna baterija za dvomesečno branje. Vdelan je senzor, ki avtomatsko zarotira knjižno stran, žal pa ni tipala zunanje svetlobe iz voyaga. Prav tako kindle ni postal vodoodporen.



Zanimanje za fizične knjige se povečuje, toda kindle se še vedno prodaja solidno. Zanimivo bo videti, če bo k temu pripomogel tudi dragi oasis.

Vsaj senzor za luč bi lahko bil prisoten, kajti najcenejši oasis z oglasi in brez 3Gja za odjemanje bukel po telefonskem omrežju stane visokih 290 $ plus davek. Odstranitev reklam Američana košta dvajset $ in 3G-povezava sedemdeset. Konkretne cifre, ki pa za prebivalce tistih dežel, kjer živijo zmaji, postanejo še resnejše. Slovenskemu kupcu bo oasis z Amazonove spletne strani na razpolago od 19. julija za tuto kompleto 373 evrov. Za tak cekin, za kakršnega dobiš ipad mini 2, si ga bodo omislili samo tisti, ki hočejo ultimativni e-bralnik in istočasno objekt poželenja

Novi geforci pred durmi

Direndaj na grafičnem področju postaja živahnejši, saj štart navidezne resničnosti spodbuja prodajo močnejših GPUjev. DirectX 12 je dobil resnega tekmeca v Vulkanu in nenazadnje smo tik pred prihodom novih grafičnih kartic iz obeh taborov. Prvo potezo je povlekla Nvidia, ki je v začetku meseca predstavila naslednjo družino geforcev na frišni arhitekturi Pascal. Z njo so se posvetili optimizaciji jedrc čipa oziroma splošnih senčilnikov, ki jim pravijo CUDA core. Zato bodo trikotniki izračunavani še hitreje! Toda še več prednosti kot razpostavitev elementov v čipu bo prinesel nov proizvodni proces. Po skoraj štirih letih in pol



Dizajn kartic je podoben staremu, le nekaj več robov je dobil. 1080 bo zaradi 185 W izpusta toplote imel hladilnik z izparilno komoro (vapor chamber).

mencanja 28-nanometrskih pretikal je namreč tajvanskemu podjetju za štancanje vezij TSMC naposled uspelo dodelati novo, 16-nanometrsko linijo! To daje slutiti konkretne pospeške in paradni konj družine, geforce GTX 1080, naj bi bil za dve tretjini hitrejši od predhodnika GTX 980 ter za četrtino od titana X.
V praksi manjši tranzistorji pomenijo višje frekvence – za več kot štirideset odstotkov. GTX 1080 tiktaka pri 1607 megahercih, GTX 980 pri 1126 MHz. Ob tem bo v novinca vdelan prenovljen način samodejnega navijanja Boost 3.0, ki bo lahko frekvenco zvišal na 1733 MHz. Na tiskovki so primerek gnali celo pri 2114 mega. Hitrejši bo tudi pomnilnik, a ne zaradi višjega takta, marveč takisto nove arhitekture GDDR5X. No, še vedno gre za nadgradnjo obstoječega GDDR5 in s tem za bolj klasični pristop od trirazsežnih čipov HBM, kakršne uporabljajo radeoni fury. S tem je Nvidia dosegla enostavnejšo rabo starejših tehnologij pri cenejših izvedbah kartic. Poleg 1080tke v prvem valu recimo dospe cenejša različica GTX 1070, ki bo imela le pomnilnik vrste GDDR5. Nadalje velja omeniti tehnologijo Simultaneous Multi-Projection, ki naj bi omogočala hiter izris scen s šestnajstih zornih kotov. To bo seveda najbolj uporabno pri navidezni resničnosti in tako imenovanem Single Pass Stereu, kakor imenujemo hkratni izris za levo in desno oko.
Geforce GTX 1080 dospe 27. maja za dobrih 600 evrov. Za bolj normalne ljudi bo GTX 1070 pri slabih 400 evrih, ki bo predvidoma za petino do četrtino počasnejši; ta pride 10. junija. Nvidia je torej novo generacijo zopet pričela pri vrhu in ta hip še ne črhne nobene o primerkih za srednji del trga. Ravno tja naj bi ciljal AMD z novimi radeoni arhitekture Polaris. Tudi ko jih bo rdeči tabor v kratkem naznanil, naj bi obstoječi furyji še vedno predstavljali vrh njihove grafične ponudbe. Kljub temu so Polarisi intrigantni, saj jih bodo proizvajali v še manjšem, 14-nanometrskem načinu. Komaj čakamo na več informacij.



Poleg hardvera so razkrili zmogljiv program za snemanje v igrah, Ansel. Ta bo omogočal fotkanje zamrznjenih trenutkov iz več zornih kotov.



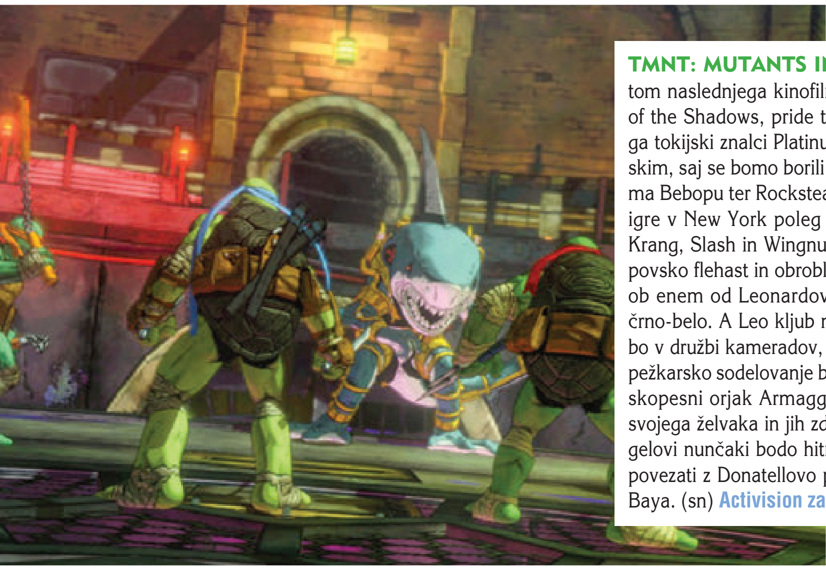
ENJOY SAFER TECHNOLOGY™

distribucija: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 138, Ljubljana | 01 428 94 05 | info@sisplet.com

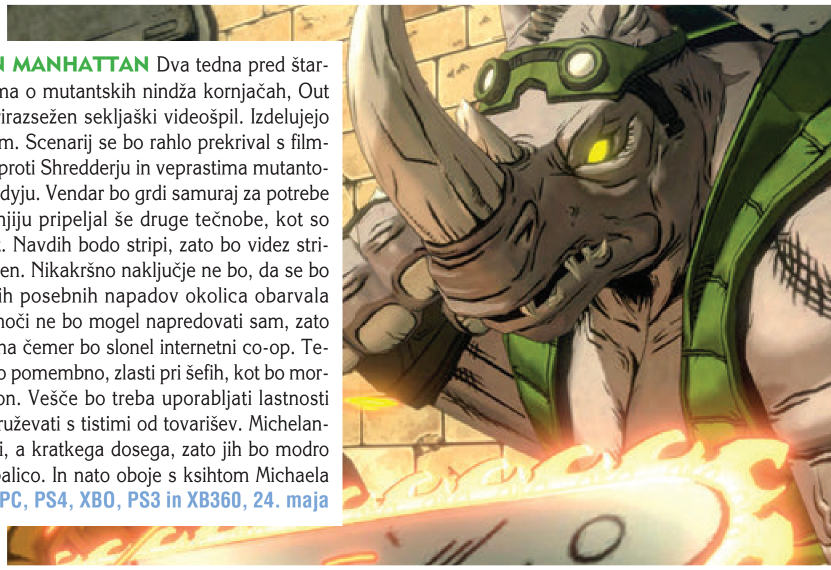




TOKYO 42 Če te izjava "Tokyo 42 bo spoj Syndicata in Grand Theft Auta" ne vrže, te pa brez dvoma pogled na psihedelično barvito in stilizirano izometrično oglatost futurističnega Tokia. Naš profesionalni ašašin bo urbano okolico lahko prečkal tako šunjaško, plazeč se za zidci, kot bolj hrabro, z minigunom v eni in metalcem granat v drugi roki. Špil bo skušal spojiti akcijsko igro modernih pikslastih streljank z miselnicami, ki terjajo pravi pristop k nalogi. Velemesto naj bi bilo v celoti odprto, mi pa bomo med ponujenimi cilji izbirali, koga fentati, in se sami domislili načrta, kako priti skozi postavljeno obrambo. Očitno so avtorji med zglede pozabili dodati Ezia in druščino. Tudi večigralstvo pripravljajo in ravno prikritost naj bi bila njegova odlika, saj se bo moč s kamuflažo pomešati med mimoidoče. Pa mačke bodo notri. Ta kosmate. (ag) **Mode 7 za PC, 2017.**



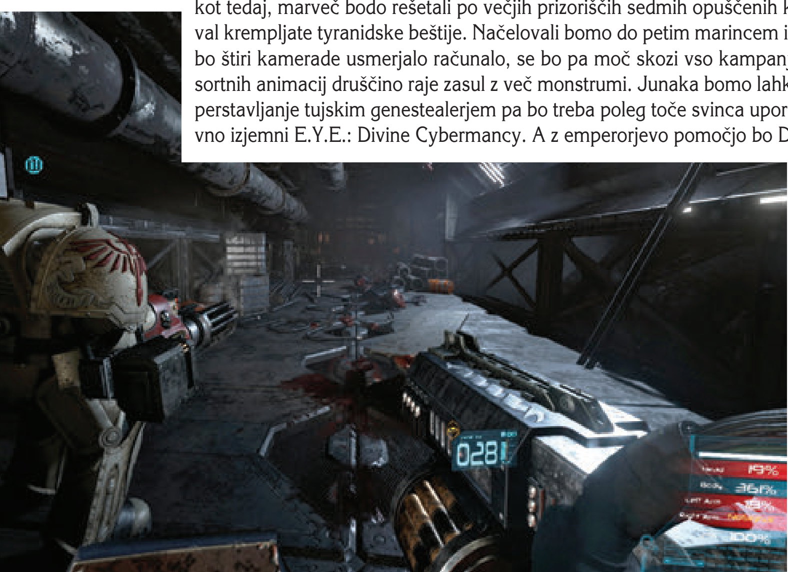
TMNT: MUTANTS IN MANHATTAN Dva tedna pred štartom naslednjega kinofilma o mutantskih nindža kornjačah, Out of the Shadows, pride trirazsežen sekljaški videošpil. Izdelujejo ga tokijski znalci Platinum. Scenarij se bo rahlo prekrival s filmskim, saj se bomo borili proti Shredderju in veprastima mutantoma Bebopu ter Rocksteadyju. Vendar bo grdi samuraj za potrebe igre v New York poleg njiju pripeljal še druge tečnobe, kot so Krang, Slash in Wingnut. Navdih bodo stripi, zato bo videz stripovsko flehast in obrobljen. Nikakršno naključje ne bo, da se bo ob enem od Leonardovih posebnih napadov okolica obarvala črno-belo. A Leo kljub moči ne bo mogel napredovati sam, zato bo v družbi kameradov, na čemer bo slonel internetni co-op. Težkarsko sodelovanje bo pomembno, zlasti pri šefih, kot bo morskopesni orjak Armaggon. Veščе bo treba uporabljati lastnosti svojega želvaka in jih združevati s tistimi od tovarišev. Michelangelovi nunčaki bodo hitri, a kratkega dosega, zato jih bo modro povezati z Donatellovo palico. In nato oboje s ksihtom Michaela Baya. (sn) **Activision za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360, 24. maja**







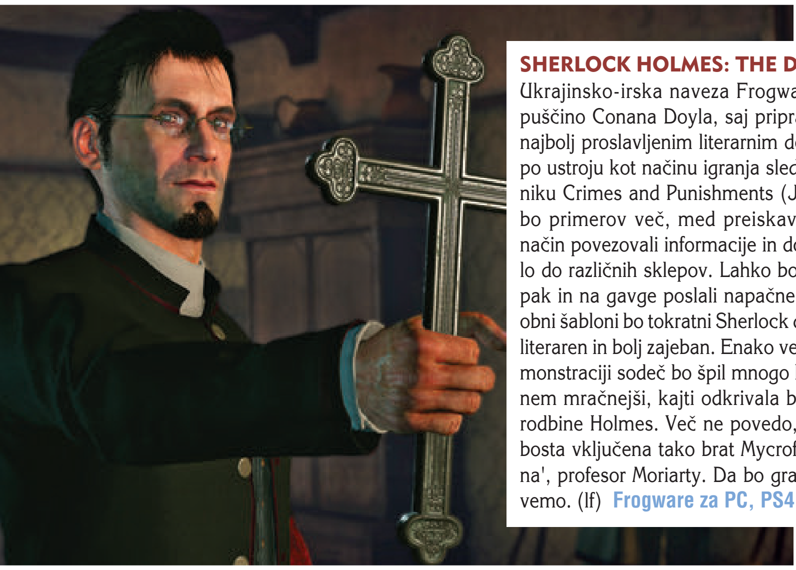
SPACE HULK: DEATHWING Space Hulk je znani odvrtek futurističnega vojnega sveta Warhammer 40.000. V njem imperialni vesoljski marinci v težkih terminatorskih oklepih preiskujejo razbitine orjaških vesoljskih plovil – hulke – in v njih vselej najdejo kaj, kar jih hoče pojesti. V nasprotju s poteznico izpred treh let, ki je vestno sledila namizniški predlogi, se bo Deathwing zgledovala po kultni prvoosebni streljanki iz 1993. Toda vojščaki ne bodo več ujeti le v klavstrofobične hodnike kot tedaj, marveč bodo rešetali po večjih prizoriščih sedmih opuščenih križark. Njihove impozantne gotske oboke bo risal Unrealov pogon in v mehkih sencah skrival kremplјate tyranidske beštije. Načelovali bomo do petim marincem iz elitnega oddelka Deathwing reda Dark Angels, ene najbolj čislanih enot v Imperiju. Pri tem bo štiri kamerade usmerjalo računalo, se bo pa moč skozi vso kampanjo prestreljati tudi sodelovalno. Co-op naj bi sicer bolj štedil s pripovedjo in bo namesto tosortnih animacij druščino raje zasul z več monstrumi. Junaka bomo lahko izbrali izmed več šampionov, kot bosta coprniški librarian in dohtarski apothecary. Za zoperstavljanje tujskim genestealerjem pa bo treba poleg toče svinca uporabiti taktične trike, kot je blokiranje vrat. Špil kuje studio Streum On, kjer so napravili ne ravno izjemni E.Y.E.: Divine Cybermancy. A z emperorjevo pomočjo bo Deathwing uspel in bomo upepelili vso heretično nesnago! (ag) **Focus Home za PC, jeseni**





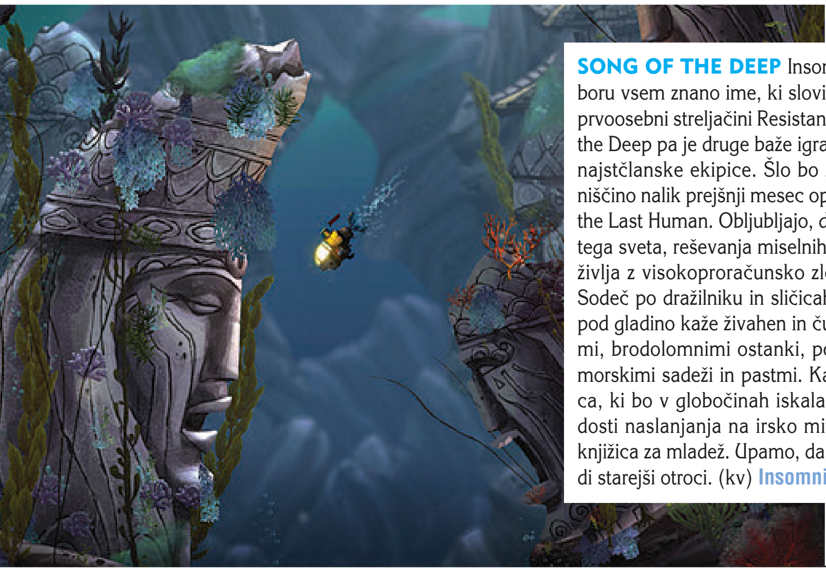


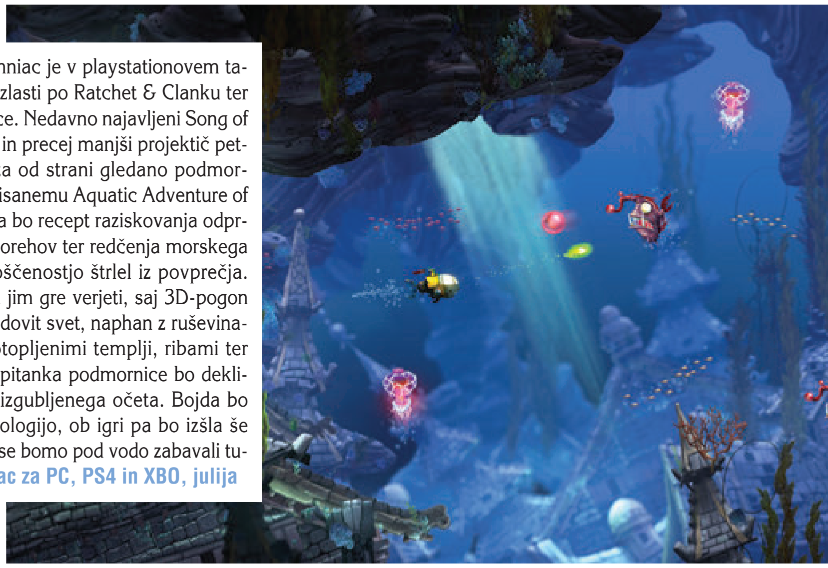
CIVILIZATION VI Po medlejšem vesoljskem Beyond Earth se nabolj znana serija poteznih strategij vrača na modri planet kukat v razvoj civilizacij in krast spanec s 'še enim korakom'. Menda bo takoj premogla vse mehanike polne petice z dodatki, denimo religije. Karta bo ostala šestkotniška, a pozidanih bo več heksov, kajti sleherna nadgradnja mest bo odslej zasedla polje. S tem bo natura ozemlja pomembnejša; tudi za raziskovanje, saj bomo glede na razpoložljive vire deležni hitrejšega tehničnega napredka v določeni smeri. Po ena vojaška enota na polje iz petice načeloma ostaja, toda priključiti ji bo moč specialiste – na primer protiletalsko enoto pehoti. Za privržence večigralstva snujejo krajše, nekajurne scenarije, dočim hočejo zgodovinskim voditeljem vcepiti še več osebnosti. Brez strahu, Gandi bo še vedno rad žongliral z jedrskimi bombicami. (ag) **2K Games za PC, 21. oktobra**





SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER Ukrajinsko-irska naveza Frogware se je oženila z zapuščino Conana Doyla, saj pripravljajo že osmo igro z najbolj proslavljenim literarnim detektivom. Ta bo tako po ustroju kot načinu igranja sledila dobremu predhodniku Crimes and Punishments (Joker 256, 77). Znova bo primerov več, med preiskavo pa bomo na sličen način povezovali informacije in dokaze, kar bo pripeljalo do različnih sklepov. Lahko bomo potek razložili napak in na gavge poslali napačne storilce. A kljub podobni šabloni bo tokratni Sherlock drugačen, mlajši, manj literaren in bolj zajeban. Enako velja za Watsona. Po demonstraciji sodeč bo špil mnogo bolj dinamičen in obenem mračnejši, kajti odkrivala bosta temne skrivnosti rodbine Holmes. Več ne povedo, kar je prav, a znabiti bosta vključena tako brat Mycroft kot 'Napoleon zločina', profesor Moriarty. Da bo grafika nadmočna, pa že vemo. (lf) **Frogware za PC, PS4 in XBO, 10. junija**





SONG OF THE DEEP Insomniac je v playstationovem taboru vsem znano ime, ki slovi zlasti po Ratchet & Clanku ter prvoosebni streljačini Resistance. Nedavno najavljeni Song of the Deep pa je druge baže igra in precej manjši projektič petnajstčlanske ekipice. Šlo bo za od strani gledano podmorniščino nalik prejšnji mesec opisanemu Aquatic Adventure of the Last Human. Obljubljajo, da bo recept raziskovanja odprtega sveta, reševanja miselnih orehov ter redčenja morskega življa z visokoproračunsko zloščenostjo štrlel iz povprečja. Sodeč po dražilniku in sličicah jim gre verjeti, saj 3D-pogon pod gladino kaže živahen in čudovit svet, naphan z ruševinami, brodolomnimi ostanki, potopljenimi templji, ribami ter morskimi sadeži in pastmi. Kapitanka podmornice bo deklica, ki bo v globočinah iskala izgubljenega očeta. Bojda bo dosti naslanjanja na irsko mitologijo, ob igri pa bo izšla še knjižica za mladež. Upamo, da se bomo pod vodo zabavali tudi starejši otroci. (kv) **Insomniac za PC, PS4 in XBO, julija**



EITR Temna snov je zastrupila Yggdrasil, drevo življenja iz nordijske mitologije, in s tem vse človeštvo. Junakinja bo zatorej morala poiskati izvor prekletstva in rešiti svet. To bo storila v pikslasti akcijski frpjki, ki se odprto zgleduje po Diablu in Dark Souls. Od prvega je pobrala izometrično kamero in naključno generirano opremo, od drugega pa trdojedrno bojevanje, ki bo poznalo blok, odbijanje udarcev, brcanje, izmikanje in še marsikaj. Nabor sposobnosti bo odvisen od krepel, ki bodo narekovala stil igranja in ji omogočala rabo posebnih napadov – ledeni ščit bo sovrage denimo znal zamrzniti. Sekire, helebarde, loki in buzdovani bodo učinkovitejši ob izkoriščanju njihovih posebnosti, tako da se bosta meča s tepežem naelektrila in gnusobe šokirala. Dolgi, večnivojski, nemarno zaguljeni obračuni s šefeti so seveda samoumevni. Namesto duš bo tu zbiranje naklonjenosti bogov, ki bo dečvo krepila. Ne bodo manjkala niti soulovska ognjišča za odpočitek. Garažni dvojec na projektu gara že dve leti, tako da čakanja ne bo več dosti. (kv) **Devolver Digital za PC in PS4, letos**







CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Da jeseni dobimo nov Call of Duty, ni presenečenje. Da se bo imenu Infinite Warfare primerno dogajal nekaj deset let v prihodnosti, tudi ne. To na tleh pomeni droidske soldate, pametne bombice in podobne znanstvenofantastične domislice. A očigledno bomo prvič v seriji res napravili premik v obliki igranja, kajti IW ne bo le prvoosebna streljačina. Prevzeli bomo namreč vlogo pilota Nicka Reyesa, ki bo dosti časa prestreljal v transformerskem letalcu Šakalu. Le-to se bo podilo tako po Zemljinem ozračju kot nad njim in arkadni boj plovil z laserji bo zavzel dosti igre. Menda bomo z vesoljske letalonosilke Retribution celo prosto izbirali cilje napadov v okolici in stranske kveste, kar bo starokopitni FPS sparilo z neke sorte strategijo. Pripoved bo zemeljsko obrambno agencijo SATO sprla z odpadniki z oddaljenih kolonij v osončju, ki želijo neodvisnost od modrega planeta. Zato se bomo rešetali od Venere do Saturna in naprej, kot pešak tudi v okoljih z zmanjšano gravitacijo. Vse edicije razen osnovne bo spremljala prenovljena inačica najbolj priljubljenega dela serije CoD, Modern Warfara, s čimer bo največji mamojebec serije, stotnik Price, dobil hi-res mustače. Grafični zahtevnosti primerno obeh špilov na starejših konzolah ne bo. Activision zaenkrat pomlajene štirice noče prodajati ločeno in ljubitelji serije so spričo tega s 'palci dol' že napadli Tubin dražilnik. (ag)
Activision za PC, PS4 in XBO, 4 novembra









BATTLEFIELD 1 Če gre Call of Duty še dlje v prihodnost, bo njegov najsrditejši tekmec Battlefield romal v nasprotno smer: vse do prve svetovne vojne. Polni naslov Battlefield 1 se sliši hecno, toda avtorji DICE z njim ciljajo na rojstvo modernih kombiniranih spopadov, kjer so se prvič hkrati udarili pešaki, oklepna vozila in letala na nebu. Sesti bo moč v tanke, dvokrilce in poveljevati bojni ladji, poprijeti za težke havbice in zajahati konja ter se s sabljo zakaditi v tank. Med ročnim orožjem izstopajo granate z bojnimi strupi in plamenometalci, pa precejšen izbor hladnih krepelc, od kijev do bajonetov, s katerimi naj bi bilo moč pri boju od blizu celo sprožati specialke. Mikastenje namerava biti zaradi večje bližine brutalnejše kot doslej, dasi avtorji molčijo glede morebitnega gnitja v mokrih rovih, umiranja v množičnih naskokih strojničnih gnezd in psihičnih zlomov pod kanonadami. BF1 bo pač moderna, gibčna večigralska igra s klasičnimi 64 igralci na strežnikih, ne prava simulacija grozot pri Verdunu, čeprav bo načeloma sledila zgodovinskim dogodkom. Zanimiva bo možnost, da bo vod petih igralcev lahko skupaj prehajal med strežniki. V samotarskem delu bomo med drugimi spremljali črnsko enoto Harlem Hellfighters, ki se je odlikovala na zahodni fronti. Bo pa igralnih likov več in med prizorišči sta poleg Francije in Belgije potrjena Soška fronta ter Bližnji vzhod! Nemara uzremo karto Kobarid Conquest?? (ag) **Electronic Arts za PC, XBO in PS4, 21. oktobra**






MARVEL
STOTNIK AMERIKA
DRŽAVLJANSKA VOJNA
ZDRUŽENI BOMO VZDRŽALI. SPRTI BOMO PADLI.
V KINU OD 5.5.
3D
2i FILM



VESOLJSKI RAJ IN DIRENDAJ

V prostranstvih EVE Onlina rastejo nove kovinske gmote iz frišne razširitve Citadel in v polnem teku je največja vojna doslej. Aggressor iz oddaljenih osončij poroča o zakulisnih igricah, ki se jih ne bi sramoval noben politik.

Vesoljska masovščina EVE Online je samosvoj izdelek, na katerega večina igralcev gleda z mešanico nejevere in strahospoštovanja. Brezna menijev in neizprosno okolje spletkarskih megakorporacij novincem otežujejo vstop. Po drugi plati pa tu nastajajo najbolj bizarne pripovedi v špilih, kot so več mesecev načrtovani drzni atentati in kraje denarja z bančnimi prevarami. Dogajanje namreč v pretežni meri ustvarjajo igralci sami, ki vodijo podjetja in zafrkavajo tekmece. Zaradi tega je EVE trinajst let po izidu – starejša je od World of Warcrafta! – še kako živa in celo raste.

NIGERIJSKI POSLI

Goonswarm je že od začetkov igre eno najbolj razvpitih združenj, sprva znano po množičnih gusarskih naskokih z manjšimi plovili (od tu 'roj') in kasneje po zvitem spletanju zavezništev. Zaradi tega je preživelo vse dozdajšnje vojne in se prebilo na čelo korporacij. To je lanskega aprila botrovalo nastanku Imperija, gigantskega konglomerata pod vodstvom Goonswarmovega šefa, Američana Alexa 'The Mittani' Gianturca. Imajo celo neke sorte papeža, ki na konvencijah naokoli skače v halji in deli odpustke. Mittani se označuje za 'Vladimirja Putina EVE Onlina' in v podobni maniri vodi državo, kar mnogim ni pogodu. In kot je nabrekanje pomenilo konec Rimskega cesarstva, so se pozimi nad Mittanijem začele zbirati temne nebule.

Frakcija za frakcijo je ob podkupovanju in zarotah pričela zapuščati Imperij in na mejah so nasprotne koalicije pričele zbirati težko orožje, orjaške vojne ladje titane. Mrhovinarji so zavohali kri in od februarja je vsemirje sleherni teden uzrlo nastanek novega zavezništva, usmerjenega v trganje mesa z imperialnega korpusa. Začetne praske so preraščale v vse večje bitke in čeprav še nismo doživeli novega rekordnega udarca flot, je bil velikan zaradi količine nasprotnikov primoran v umik na večini odsekov. Zdaj je stisnjen v kot in se brani kot ranjen lev.

Toda glavno presenečenje je nastopilo, ko je aprila igralec z imenom Lenny Krawitz2 pojasnil, da v pretežni meri stoji za kolobocijo. Od oktobra lani je s tisoči milijard igrinih denarcev ISK na noge postavil nič manj kot osemindvajset najemniških koncernov, vse z namenom prekuca imperialnih psov. Kako se je do bržčas največje zaloge denarja v EVE dokopal? S stavami in igrami na srečo. Udinja se namreč na gemblerskem portalu Iwantisk.com, kjer se obračajo groteskno visoke vsote navidezne valute. Iske je sicer prepovedano pretapljati v evre. A čeprav ne morejo zaslužiti za sendvič, takšni bankirji upravljajo z ogromnim vplivom, in ko tlesknejo s prsti, se stvari zgodijo. Menda je Lenny v resničnem svetu Američan iz Georgie po imenu Joe, a nihče ne ve natančno. Potrjeno igra tudi lik Nigerian Banker Prince. Smeh.



EVE: Valkyrie je lansirni naslov za rift, a v prihodnje dospe tako na vive kot PSVR. Na Fanfestu so razkrili, da se bodo igralci z različnih platform lahko udarili skupaj (cross-platform play).



EVE Fanfest je vsakoletni dogodek za največje privržence univerzuma EVE. Tam v živo kujejo nove zarote in polokajo ogromne količine lokalnega piva.



Nova bo futuristična streljanka z vojaškimi poklici, ki v trenutni testni različici še nima vozil kot Dust. Čas prihoda še ni znan, skoraj gotovo pa bo free to play.

VALKIRE KAŽEJO POT

Najnovejši megakonflikt je slučajno sovpadel z eno prelomnejših razširitev tega mmoja – Citadel, ki so jo splovili konec aprila. Ta igralcem naposled omogoča gradnjo lastnih vesoljskih postaj, saj so dotlej najemali obstoječe v vesolju. Islandski studio CCP ima s citadelami širokopotezne načrte, saj jih bo moč napadati in uničiti, kar bo spopade med korporacijami poneslo na novo raven, ker bo izguba postaje bolela. Dodatek je bil glavna tema letošnje konvencije EVE Fanfest v Reykjaviku, ki je potekala le malo pred izidom, od 21. do 23. aprila. Osovraženih pripadnikov Goonswarma ni bilo na spregled, zato ni moč poročati o izpadih.



Gradnja citadele je gigantski strošek, takisto je za napad nanje potrebna zajetna flota večjih barkač.

Islandci so imeli več dela s tolaženjem vseh petih ljudi, ki še igrajo streljanko Dust 514, kajti konec maja njene strežnike nepreklicno ugasnejo. Špil se ni proslavil, med drugim zaradi tega, ker so ga avtorji povezali z odhajajočim playstationom 3. Toda možje pravijo, da so se iz fiaska marsikaj naučili, in šanghajska izpostava, ki je napravila Dust, sedaj gara na novem FPSju za PC s kodnim nazivom Project Nova (prej Legend). *"To bo najprej dobra streljačina in šele potem igra v svetu EVE,"* pravi šefe studia Hilmar Petursson. *"Zaenkrat skušamo narediti dobro igro v načinu 6 na 6, brez megalomanskih ambicij spajanja z mmojem, ki so bremenile Dust."* Prav mogoče je, da bo Nova ločena od EVE Onlina, podobno kot je EVE: Valkyrie za navidezno resničnost.

Valkyrie in Gunjack, manjši špil za gear VR, sta velik uspeh in slednji je celo najbolj igran špil na Samsungovih očalih! To je Islandcem v veliko uteho, kajti poleg Dusta so utrpeli še en boleč neuspeh, ko so morali predlani po kar devetih letih ustaviti razvoj na masovnici po vampirskem svetu World of Darkness. Za Valkiro so na Fanfestu obelodanili in pokazali način carrier assault, v katerem bomo naskakovali velike letalonosilke. Dospel naj bi v poletnih mesecih. Letošnja konvencija je torej minila v takšnih konkretnih demonstracijah in ne visokoletečih napovedih, s katerimi se je studio večkrat opekel. Neuspeh Dusta je Islandce streznil. No, ideja spajanja vseh naslovov v povezan univerzum je še vedno nekje v predalu. EVE Online je navsezadnje letos videl največ igralcev in spopadov, hiši pa finančno menda še nikdar ni šlo tako dobro. Morda ima kaj s tem Nigerian Banker Prince, hm.

LEGO BUTIK



Odrasli Lord vzame dopust, si zviša kartični limit in v svojem geekovskem brlogu naredi dodaten vitrinski prostor. Ta mesec se namreč izpolni otroška želja malega Febota: k nam prihaja zaresna Legova trgovina.

Lego izhaja iz danskih besed leg gotd, kar pomeni lepo se igraj ... Sodobna kocka, taka z votlim notranjim čepkom, je nastala leta 1958 ... Elementi so iz ABS-plastike, vliti z natančnostjo 10 mikrometrov ... Lego je največji proizvajalec gum na svetu ... Prvi licenčni seti so prišli leta 1999, in sicer Vojna zvezd ... Stolp do Lune bi meril 40 milijard kock ... Poslovnih in zanimivostnih faktov je čuda, toda glavnino odjemalcev ne zanimajo ne letnice ne številke. Otroci v kockah vidijo le tisto, kar dejansko so: najboljši gradniki brezmejnih domišljijskih svetov. Pol stoletja ni boljšega ustvarjalnega peskovnika od vedra legic. Legove škatle so zato univerzalno darilo za mulce in mule, ki nikakor ne more zgrešiti. Že edinstveni, prepoznavni zvok medsebojnega trkanja plastičnih koščkov privabi nasmeh na lice sleherne otroške dušice. Je kaj več vrednega?

Specialni modelčki

Legovanje se prične v trgovinah z igračami, kjer se mlado in staro divi imenitnim embalažam. Za razliko od mojega otroštva, ko se smo se morali po izdelke pokvarjenega kapitalizma voziti na konec Tržaške ali Celovške ceste in zanje plačevati v devizah, je današnja podalpska ponudba sila bogata. Danske igrače so pri nas na vrhu priljubljenosti in prodajanosti, zato imajo komplete često celo v lokalnih samopostrežbah. Statistika pravi, da Slovenci najraje posegamo po temah Star Wars, City in Duplo. Toda naj bodo police še tako založene, izkušnja se ne more meriti z obiskom uradne Legove štacune, vseobsegajočega in pisanega raja za vse kockarske navdušence. Ena takih bo duri odprla 21. maja v ljubljanskem CityParku.

Prihod tako imenovanega Lego Stora v Slovenijo je za skupnost precejšnje presenečenje, kajti ti butiki niso samoumevni. Pariz in London sta ga dobila pred kratkim, Italija in Španija jih ne poznata, prav tako ne celotna vzhodna Evropa. Sprva so bile te prodajalne samo v Legolandih, začenši z billundskim parkom leta 1968, in šele v tem tisočletju so pričele vznikati po večjih mestih. Kot priča uradna stran, jih



Ljubljanski Lego Store bo na 175 kvadratnih metrih nudil največjo zalogo kompletov, nabavo kock na kile in igralni kotiček. Marsikateri ekskluzivni model bo tudi vitrinsko razstavljen. No, sestavljen :).





Wall-E z lončnico je res prisrčen kipec, ki sem ga brez pomišljanja nabavil. Zraven pa je igralni labirint. Kateri bo naslednji iz Ideas? Morda jedijski svet, morda hiša iz medenjakov.



Praznične skulpture z netopirji, srčki in božički za okoli deset evričev so lahko posrečeno darilo. Obstajata celo ženin in nevesta.



Želiš Sheldonovo geekovsko druščino iz kock? Ali morda Doctor Whoja in par dalekov. V Lego Storu dobiš oboje, saj je množica izglasovala oba seta.



Ekskluzivnih škatel za male in velike otroke pri Legu zlepa ne zmanjka. Ampak zneski so hitro tromestni. Folkcvagen stane stotko, cooper deset manj in Ferrisovo kolo 180.

je daleč največ v ZDA. So pa na tamkajšnjem spisku zgolj tiste v lasti Lego Grupe. Slovenska podružnica bo franšizna oziroma partnerska, saj jo bo upravljala madžarska firma Bravostore. Ampak to je za obiskovalca nepomemben podatek, kajti celostno podobo do poslednjega kosa pohištva in velikanskih skulptur likov ter polični program še vedno diktira matica.

Znalci vemo, da Legove trgovine nosijo ekskluzivno robo, ki je drugod ni mogoče dobiti. Gre za nekataloške sete, od prazničnih do najdražjih zbirateljskih. Najbolj poznana iz te zbirke sta 400-evrska Zvezda smrti in 500-evrski Tisočletni sokol, ki pa nista več v proizvodnji. Slovenski ljubitelji Vojne zvezd se bodo lahko obdarili z novim TIE Fighterjem, vasico Ewokov, Fettovo ladjo Slave I in bitko na Hothu. Nadalje bo mogoče kupiti Marvelov Helicarrier, starinski Batcave, štab Ghostbusterjev, londonski Tower Bridge, bajto od Simpsonov, sidneysko opero in ninjagosti tempelj, ki vsi po vrsti stanejo najmanj par stotakov. Na srečo obstajajo tudi cenejši specialni izdelki, na primer stari mini cooper in ferrari F40 ter niz Ideas. Ta izhaja z istoimenskega portala, kjer uporabniki pošljejo lastne predloge, nakar Lego nekatere ob zadostnem številu glasov udejanji. Po tej poti je prišla tematika Minecraft, dočim so aktualne makete Big Bang Theory, Doctor Who in Wall-E.

Kocke na kile

Poleg številnih, menda več kot štiridesetih škatel, ki jih ni mogoče dobiti nikjer drugod, so Legovi lokali znani po prodaji posamičnih gradnikov. Ljubljanski oddelek Pick-A-Brick bo sestavljalo štiriinšestdeset rezervoarjev z osnovnimi kockicami, kvadrčki in smrečicami. Kupec jih bo naložil v vrečo kot bonbone in plačal 80 evrov za kilogram. Ustvarjalcem, ki čislajo prosto gradnjo, bo prav tako namenjen oddelek Build-A-Mini, prosta sestavljanka stričkov in tetk. Za povrh vsemu temu bo Lego Store držal številne spremljevalne legoidne artikle, od priljubljenih obeskov za ključe prek kalupov za led do budilk. Le konfekcije in videoigrače Dimensions ne bo. Slednja je še vedno namenjena zgolj Ameriki, Nemčiji, Angliji in Danski. (Osnovno igro in precejšnje število dokupljivih figuric imajo sicer v Müllerju.)

Popolna izbira iz sezonskega kataloga plus vsi posebni kompleti so sigurno dovoljšen razlog za kojšnji obisk nove trgovinske pridobitve. Še bolj pa se splača priti na otvoritev. V prvem vikendu bo namreč na vse dvajsetodstotni popust. 350-evrski Helicarrier potemtakem odneseš za 280, pri čemer bodo največji zapravljivci dobili še gratis kolektorsko dioramo trgovinice (tiste, ki je na levi strani zgoraj). Glede na to, kako hitro redki primerki pridobijo vrednost na Ebayu (omenjenemu Falconu je recimo cena poskočila desetkratno), je nakup ekskluzivnih paketov po znižani ceni dobra finančna naložba. A to je že razmišljanje, ki ne gre vkup s poslanstvom legic. Bolj velja pri ukvarjanju z njimi imeti v glavi sporočilo Lego muvija: slepo zlaganje po navodilih te ne naredi za master builderja! *"Kilo tasivih zidakov pa gros črnih stričkov, prosim. Zima prihaja!"*

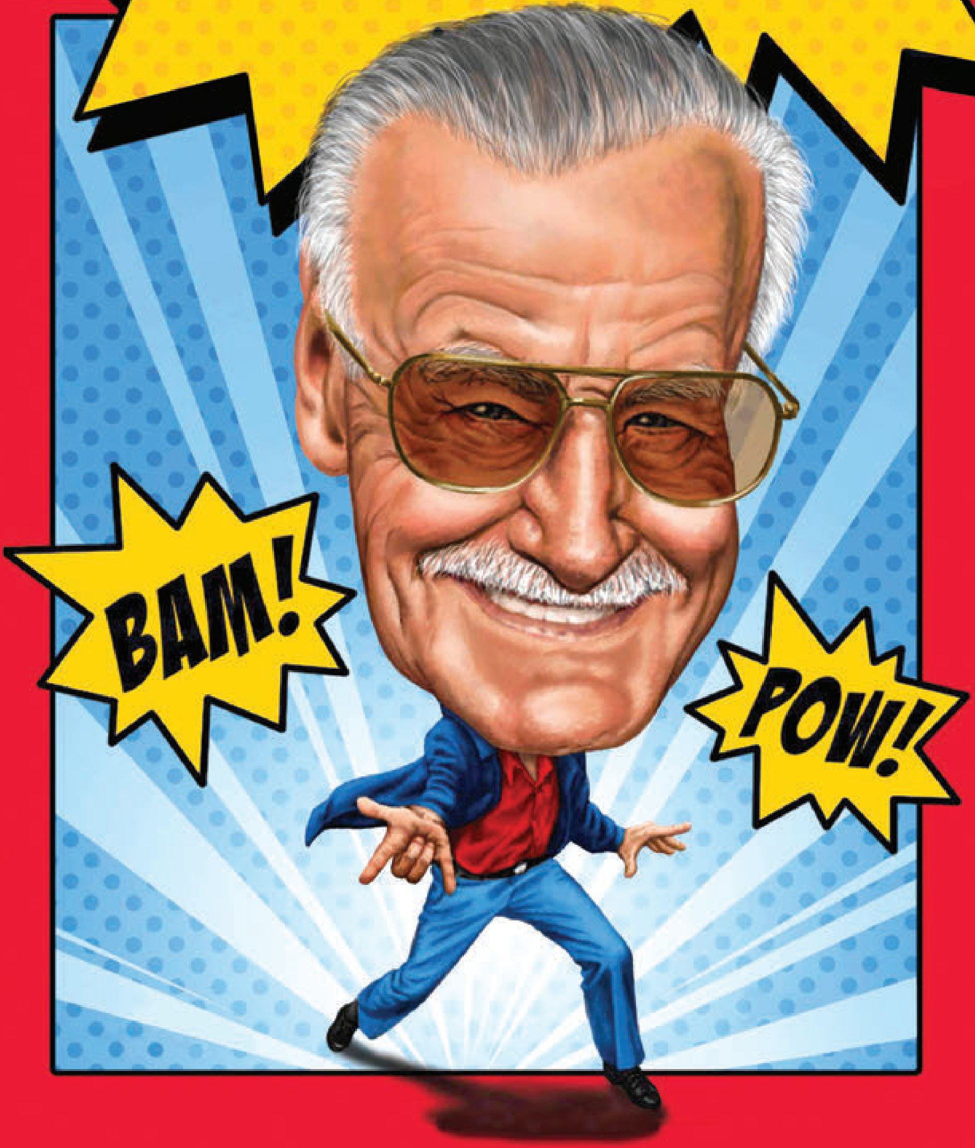


Velike modele legoidneži uporabljajo različno. Eni za nabiranje prahu na polici, drugi se z njimi igrajo, tretji v njih vidijo le zalogo kock za ustvarjanje še večjih kreacij.



Porsche 911 GT3 RS s šestbatno mašino je naslednji veliki kolektorski artikel. Pride junija, v 300-evrski škatli pa bo še knjižica o zgodovini znamke.

NEVERJETNI STAN LEE



NAROD BREZ TISOČLETNE ZGODOVINE NIMA MITOLOGIJE. ZATO SO SI AMERIKANCI IZMISLILI LASTNE BOGOVE, KI SO JIH ZABAVALI IN JIH V HUDIH ČASIH NAVDIHOVALI. OB FILMU DRŽAVLJANSKA VOJNA LORDFEBO PREDSTAVI VRHOVNEGA TVORCA STRIPOVSKEGA PANTEONA, IKONO GEEKOVSKEGA PODROČJA IN NAJBOLJ POGOSTEGA IGRALCA V SUPERPOGUMNIŠKIH FILMIH.

Strip je umetnost. Marsikdo ga sicer uvršča v njen najnižji predalček, toda njegov pokulturni vpliv je nezanemarljiv. Številni filmski spektakli, oboževani otroški vzorniki in podobe z majičnih preslikačev izvirajo prav iz risbic z oblački. Njihovi stvaritelji so mnogokrat že davno pozabljeni, a kljub temu je velikih imen področja nemalo. Na našem prostoru je to Miki Muster, v neki drugi državi smo čislali italijanske avtorje, kot sta Alan Fordova Max Bunker in Magnus, znamenitež stare celine je še Asterixov René Goscinny, na Japonskem silno cenijo Osamuja Tezuko, avtorja Astroboya, za očeta grafičnega romana velja Will Eisner … Toda največja legenda povesti v slikah je brez dvoma Stan Lee. Čili 93-letnik je avtor oziroma soavtor dobršnega dela bajeslovja, katerega hrabre borce zoper krivico pozna poslednji mulac na planetu, in hkrati sopomenka za največjo stripovsko založbo Marvel.



Idejni oče dobršnega dela Avengerjev, vključno z Black Widow in Hawk Eye, je Stan Lee. Takole pa so se junački družno spopadli prvič leta 1963. Thor, Ant-Man, Hulk in Iron Man proti hudobnemu Asgardčanu Lokiju. Pri medsebojni vojni Civil War pa Stan ni sodeloval. Odvila se je leta 2006.

SUPERSOLDATSKI PRIČETEK

Židovski Stanley se je s priimkom Lieber rodil davnega leta 1922 v New Yorku. Že v otroštvu je skozi kanon fantazijske literature, filme z Errolom Flynnom in prve stripovske almanahe vzljubil neverjetne svetove. Pobegi vanje so bili zavoljo gospodarske krize še tolikanj bolj privlačni. Menda se je fant že zgodaj odločil, da bo pisatelj romanov. Po naključju je kot sedemnajstletnik dobil službo v stripovski založbi Timely Comics, kjer je postal poba za vse. Med polnjenjem tintnikov, šiljenjem svinčnikov in radiranjem skicirnih črt je spoznal nekaj let starejšega risarja Jacka Kirbyja. Ta je za dvig morale ob pričetku druge svetovne vojne ravno oblikoval supersoldata Stotnika Ameriko in Stanley je prvo tekstopisno priložnost dobil prav z njim. Leta 1941 mu je spisal tretjo številko, s čimer je stopil na pot ustvarjanja. Pri tem je prvič uporabil svoj psevdonim Stan Lee, ki ga je kasneje prevzel kot uradno ime.



Stan je delal za Marvel oziroma predhodnici Timley in Atlas Comics celo svoje življenje. Pričel je kot šilček in radirka, nakar je postal pisec in glavni urednik, kasneje direktor in celo predsednik družbe, ves čas pa glavni promotor in kreativni vodja.



Stotnika Ameriko, najstarejšega junaclja iz Marvelove galerije, sta leta 1941 pod kodnim imenom Super American domislila in zrisala Jack Kirby ter Joe Simon. S tretjo izdajo je vajeti prevzel Stan Lee, ki je odgovoren za njegov okogli bumerangasti ščit. Spočetka so imeli njegovi zvezčiči naklado, ki je presegla milijon! To je bila zlata doba stripa.



Kot lik se je Stan pojavil v mnogih stripih, celo v DCjevem, ko se je založba leta 1994 poklonila smrti Jacka Kirbyja. Prav tako je nastopil v nekaj igrah. V Lego Marvel Super Heroes je bil skrit na vsakem nivoju, v Lego Avengers pa je nadmočna igralna figura, ki združuje sposobnosti vseh junačkov.

Kirby se je kmalu zatem sporekel s šefi in odšel, zato je formalno neizobraženi Stan pri rosnih dvajsetih postal urednik. Pri priči se je podpisal pod nekaj svežih likov zlate stripovske dobe, kakršna sta Destroyer in Jack Frost. Vseeno je bil Timley Comics takrat ozka veja večje založniške hiše in njihov program pičel napram galeriji tekmeca National Comics, ki je v začetku štiridesetih že izdajal Supermana, Batmana, Green Lantern in Flasha. Nato so fanta vpoklicali v vojsko, kjer pa je namesto puške prav tako vihtel svinčnik. Med ostalim je poskrbel za kampanjo uporabe kondomov, saj so vojaki na fronti množično zbolevali za sifilisom. Po vojni je obče zanimanje za superjunake upadlo in nekateri liki, ki so prej izhajali celo dvakrat tedensko, so šli na dolg dopust. Stan je zato ob povratku v firmo pisal kavbojske, viteške in celo romantične povesti. A sčasoma ga je pričela služba nejevoljiti, kajti še vedno je hotel več od izmišljevanja istokopitnih zgodb in tekstov za oblačke. Zato je konec petdesetih, ko je bil že poročen, nameraval svojo stripovsko kariero zaključiti.

EXCELSIOR

Tisti čas je prišla v veljavo razpita ameriška stripovska cenzura. Razlog zanjo je bil dušebrižniški psiholog Fredric Wertham, ki je z izkrivljeno študijo Zapeljevanje nedolžnih (Seduction of the Innocent) prepričal senat, da pogrošne slikanice kvarijo otročad, povzročajo astmo in neposredno vplivajo na mladostniška hudodelstva. Za dobro mero je dokazal, da sta Batman in Robin ritopika. Javnost mu je verjela in rodilo se je telo Comic Code Authority, ki je prepovedalo pretirano nasilne prizore, skorumpirane policaje, zombije ter vampirje. Kriminalci niso smeli biti predstavljeni kot posnemanja vredni liki in zlo je moralo biti vselej nedvoumno kaznovano, brez sivih odtenkov. Celo določene besede, kot so terror, horror in crime, so na naslovnicah prepovedali. Zaradi tega so izdajatelji ukinili mnogo kriminalnih in grozljivih zgodb, medtem ko so superjunaki doživeli renesanso.

DC je takrat iz naftalina potegnil Flasha, odprl vzporedno vesolje Earth-2 in nato rešimože ter rešiženo povezal v Justice League of America. To se je bralcem izredno dopadlo. Po naključju se je njihov urednik med partijo golfa s Stanovim šefom na vse pretege hvalil s finančno uspešnostjo junaškega krožka. Takoj naslednji dan je na uredniškem sestanku Atlas Comics, kakor se je po novem imenovala založba, padla odločitev za ustanovitev lastne superekipe. Stan je izziv sprejel, toda želel je nekaj svežega. Ni bil namreč zadovoljen s tistikratnimi junaki, ne s hišnimi ne s konkurenčnimi. Zdeli so se mu pretirano enodimenzionalni in prav nič človeški, saj so povečini merili na otroke. Zato je začrtal zasedbo temperamentnih posameznikov z osebnimi, vsakdanjimi težavami. Na srečo se je v hišo vrnil Kirby in leta 1961 sta skupaj udejanjila navezo Fantastic Four, ki v kronikah pomeni premik v superjunaški kulturi. Prej plitke zgodbe za otroke so se razvile v kompleksnejše scenarije. Dogodivščine kvarteta, ki so ga obsijali kozmični žarki, so postale prototip sodobnega geekovskega stripa.

Z dotično izdajo je urednik Stan predstavil infostran Bullpen Bulletins, kjer so bile njegova znamenita kolumna, razne zafrkancije in vestičke iz drugih domišljijskih svetov. Tam je uveljavil svojo zaščitno besedo 'Excelsior', oznabo za nadmočnost. Med drugim jo pijano izusti v zadnjih Avengerjih, ko spije asgardski zvarek, ki ni 'namenjen smrtnikom'. V zvezčiče je tisti čas vpeljal še eno posebnost: v kolofonu so jasno navedli vse sodelujoče ustvarjalce, ne le pisca zgodbe, kot je bilo v navadi dotlej. Stripovska produkcija namreč sestoji iz več opravil in vsako od njih je zahtevalo svojega človeka. Nekdo si je zgodbo izmislil, drugi jo je skiciral, tretji prevlekel s črnilom, četrti pobarval in peti dodal napise. Risarji, torej tisti, ki so dejansko vdahnili življenje likom, so bili zaradi potisnjenosti v ozadje često užaljeni. Osebnejši pristop je botroval celim žakljem pisem bralcev. Firma je takrat vnovič spremenila ime, tokrat v Marvel, in prav uspešnost Fantastičnih štirih ji je tlakovala pot do največje stripovske založbe.



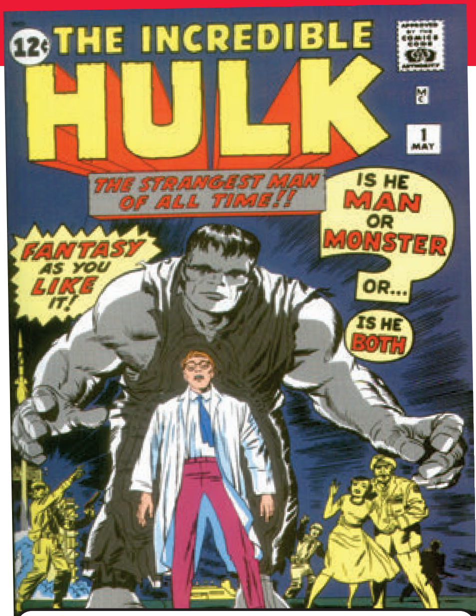
V zgodbi o Stanovih superjunakih bi bilo krivično ne objaviti fotografije Jacka Kirbyja. Kot risar je bil on tisti, ki je poskrbel za dejansko podobo večine njegovih likov in grafično privlačnost štorij. Ker se je počutil avtorsko nepriznanega, je večkrat zapustil Marvel in sodeloval z drugimi založniki. Za DC je denimo ustvaril svet New Gods in Darkseida.



Gospod Fantastični, Nevidna ženska, Človek bakla in Stvor, ki so se borili proti Doktorju Pogubi, so bili kljub gumijasti / prozorni / ognjeni / trdi koži bolj naravni od večine idealiziranih, nečloveških junacljev. Z njimi so stripi postali čtivo srednješolcev in študentov. Čeprav danes F4 niso vrhu prepoznavnosti, so bili v svojem času najjače face.



Rubrika Bullpen Bulletins, ki jo je Marvel fural od 1965 do 2001, je izkazala za odlično dodano vrednost. Šlo je za dodatno besedilno stran z vse sorte zapiski in štosi. Prek nje so ustvarjalci vzpostavili osebnejši stik z bralci, najbolj pa se je v anale zapisala urednikova rubrika Stan's Soapbox. Od tam izvirata njegovi rečenici “Excelsior!” in “Nuff said.”



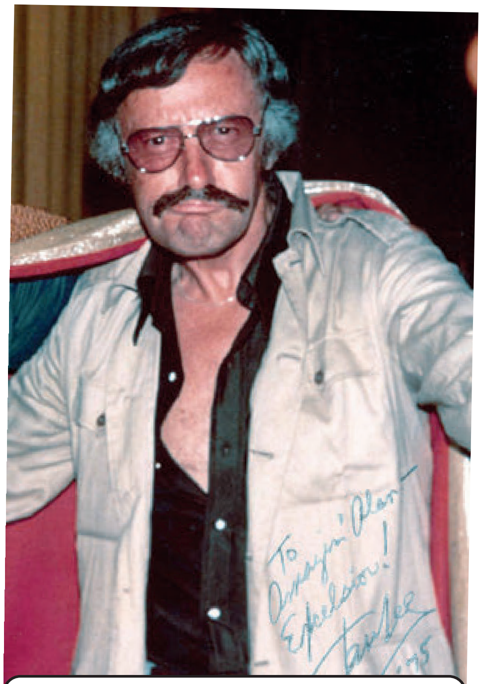
Hulka si je Stan izmislil leta 1962 in danes spada med bolj prepoznavne stripovske junake. Spočetka je bil siv, kar pa je povzročalo težave pri barvanju, zato so ga pozelenili. Kot večina Stanovih likov je njegovo ime Bruce Banner aliteracija, ujemanje prvih črk. Tako naj bi si ga bralci laže zapomnili.

MAŠČEVALCI, V ZBOR!

Stanu je uspeh dal krila in misel na drugačno službo je potisnil ob rob. S Kirbyjem sta se takoj lotila novega kompleksnega lika, takega z nekontroliranim problemom. Navdih je prišel od Frankensteina, Kvazimoda in Dr. Jekylla ter Gospoda Hyda: primitivna pošast s skrivno identiteto. Poimenovala sta ga Neverjetni Hulk in kljub skepsi vodstva ga je občinstvo dobro sprejelo. A še preden se je njegovo črnilo posušilo, mu je že sledil vnovič drugačen junak. Stan je prišel na zamisel o nesamozavestni najstniški siroti, ki jo ugrizne pajek. Šef ni bil navdušen, češ, "najstniki so kvečjemu sidekicki in ljudje hočejo mogočna dejanja, ne šolarskih neprilik." Spider-Man ipak dobil možnost, vendar ne z lastno publikacijo, marveč v almanahu v zadnjih vzdihljajih. Ker Stanu Kirbyjev mišičasti osnutek ni bil pogodu, se je obrnil k drugemu hišnemu risarju, Stevu Ditku. Skupaj sta ustvarila elegantnega pajkičarja, ki je postal najbolj prepoznaven Marvelov karakter.

Z negotovim dijakom Petrom Parkerjem, ki nima sreče pri puncah, se je poistovetilo veliko mladeži, zato je Spider-Man uspel dobesedno čez noč. Zvezek v ukinjanju se je prodajal bolje od vseh, zato so Pajkomožu hitro izgotovili lastno izdajo. Resda je bil Peter spričo mladosti bolj podoben Buckyju ali Robinu, a ker ni imel mentorja, se je moral s super bonusi in malusi spopasti sam. Njegov moto "Z veliko močjo pride velika odgovornost!" izvira s samega začetka njegovih skakaških podvigov. Stan je Spideyjeve avanture dolga leta pisal čisto sam, toda očitno je imel domišljije na pretek, saj si je v kratkem času izmislil še tri nesmrtnike. Pri tem sta mu izdatno pomagala Jack Kirby in mlajši brat Larry Lieber. V iskanju močnejšega junaka od Hulka je iz vikinške folklore vzel Thora, vietnamska vojna ga je navdahnila za orožarskega trgovca Tonyja Starka, medtem ko si je nekje vmes spomnil znanstvenika Henryja Pima, ki Ant-Man postane.

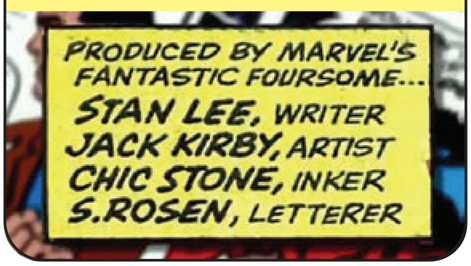
Logična posledica novega nabora slikovitih šem je bilo moštvo po zgledu DCjeve Lige pravičnikov. 'Najmogočnejši junaki na svetu' so prvikrat združili moči leta '63 v boju zoper Thorovega zločestega brata Lokija. Timsko delo se jim je dopadlo, zato so se oklicali za Avengerje, oživili enega najstarejših hišnih herojev, morskega Namorja the Sub-Marinerja, in iz severnega ledu potegnili od druge svetovne vojne zamrznjenega Kapitana Ameriko. Sredi šestdesetih se je ansamblu pridružil prav tako Leejev in Kirbyjev Nick Fury, ki je imel dotlej lastno serijo Sgt. Fury and His Howling Commandos. Izvorno kajpakda ni bil črn plešast mamojebec. S tem naštevanju tistikratnih Stanovih junakov še ni konca. Po svojem otroškem navduševanju nad coprniki je osnoval Doktorja Stranga, kirurga, ki mu stik z magijo spremeni življenje. Black Panther, poglavar Wakande, pa je nastal zaradi dobrikanja temnopoltim bralcem. Ti so imeli doslej samo en 'obarvan' strip All-Negro Comics in prav nobenega zamorca z nadmočmi.



Velika Stanova odprtost in karizmatičnost ter šestdeset let aktivnega delovanja v javnosti, od pogovornih oddaj do konvencij, so rezultirali v tem, da je splošno znan kot edini avtor Avengerjev in X-Menov. Sam si vsekakor ne lasti ekskluzivnih zaslug zanje in je celo za časa ustvarjanja pravično poudarjal doprinos sodelavcev.

IZDELAVA STRIPA

Nekajsličične stripe v časopisih ponavadi v celoti izdela en sam avtor, medtem ko je pri daljših izdelkih delo razdeljeno. Stan Lee lastnoročno ni narisal ničesar. On je bil veleum za imeni, značaji, opisnimi podobami in zgodbami. Njegova oziroma piščeva naloga je, da je zasnoval okvirno fabulo. To je potem v grafično obliko s svinčnikom spravil risar, *penciler*, črte pa je počrnil *inker*. Včasih je bil glavni artist oboje, penciler in inker, toda praviloma je prevlekel le glavne elemente, medtem ko je zaradi obilice dela ostalo prepustil manj plačanim sodelavcem. A kljub temu črnilec ni mogel biti vsak fizikalec, kajti od njega je bil odvisen končni vtis in početje je terjalo kar nekaj mojstrovanja. Moral je izbrati pravo debelino črt, poleg tega je bilo senčenje s tinto mnogo bolj zahtevno od svinčniškega. Se je celo dogajalo, da je inker konkretno izboljšal pencilerjevo risbo. Ko so bili paneli počrnjeni, je bil red na *lettererju*, da v oblačke in okvirje izpiše vsa besedila. Po potrebi, recimo za naslovnice, je vstopil še *colorer*, ki je pobarval vsa obrobljena polja. Dandanes so ti procesi seveda olajšani, a še zmeraj pri vsakem zvezku sodeluje kar nekaj ustvarjalcev oziroma so redki tisti, ki sami poskrbijo za zgodbo in sliko.





Spider-Man, prvi Stanov 'man', je 1963. štartal v stripu Amazing Fantasy. Predpono 'neverjetni' so obdržali še za njegove lastne zgodbe. Dasi se ob liku kot avtor največkrat omenja Stan Lee, sta bila njegova le krovna ideja in življenjepis. Celostna podoba, od mehkega kostuma prek prsnega pajkoznaka do zakritega obraza, je bila delo Steva Ditka.



Med hladno in vietnamsko vojno, ko ljudje res niso marali za orožje, je nastal puškarski kapitalist Tony Stark. Iz prevzetnega, nevšečnega alkoholika ga je Stan razvil v Iron Mana, voditelja Avengerjev! Takle primitiven oklep je imel le v uvodni izdaji, kar pokaže tudi prvi film. Prepoznavno rdeče-rumeno podobo mu je nato zrisal Steve Ditko.



Fantastic Four, Punisher in Captain America so filme dobili že v devetdesetih, a so bili zanič. Prvi pravi marvelovski film so bili X-Men, toda Spider-Man (2002) je bil tisti, ki je izpolnil štiridesetletne Stanove sanje. Film je bil v pripravi že dekado prej, a je proces zaustavilo pravdanje različnih studiev, ki so vsak zase trdili, da imajo pravice.

NERAZUMLJENI MUTANTI

Stan Lee je bil velik človekoljub in ga je motila vsakršna segregacija. Občutil jo je tudi sam, ko zaradi ženinega prezbiterijanstva nista mogla posvojiti židovskega otroka. Zato je skozi svoje kolumne in govore na šolah redno pozival zoper rasizem in vsakršno nestrpnost. S tem v mislih je leta 1963 osnoval prav posebno skupino z nadnaravnimi sposobnostmi. Tako, ki je navadneži ne bodo po božje častili, marveč se bodo do nje vedli sumničavo in nerazumevajoče. Tokrat za spremembe niso poskrbeli kozmični, gama ali kakšni drugi žarki, marveč narava sama. Drugačnost je namreč izhajala iz mutacij, te pa so nepredvidljive in brezkončne, kar je omogočalo veliko število likov. Težavo je imel le s poimenovanjem, kajti Mutanti se niso čuli dovolj dobro. Naposled mu je padel v oči X v extra, tako da je ekipa postala X-Men. Soustvarjalec je bil zopet Jack Kirby, skupaj pa sta udejanila ducat začetnih mutantov, med ostalimi Profesorja Xavierja, Magneta, Cyclopsa, Quicksilverja in Scarlet Witch.



Možje in žene X so bili drugačni karakterji, saj niso prišli iz vesolja ali laboratorija, marveč so naravni mutanti. Nenavaden je takisto njihov medsebojni boj, ki izvira iz drugačnih filozofij glede sobivanja z navadnimi ljudmi. Stan je z njimi ustvaril samosvoj svet, a resnični razmah je prišel šele v sedemdesetih z Wolverinom. On je delo drugih avtorjev.

Vse naštete karakterje, od Fantastičnih prek X-Mož do Maščevalcev, so Stan in ekipa ustvarili v nič manj kot petih letih. Za dobro mero sta jima sledila še tedaj zelo popularni Silver Surfer in bolj prizemljeni Daredevil. Ob tem ne gre pozabiti na desetine sočasnih zlikovcev, kot so Red Skull, Abomination, Doctor Octopuss in Galactus. Z njihovimi številnimi dogodivščinami je založba zaobjele širše občinstvo kot DC, ki je vztrajal pri Supermanovi idealni pravičniškosti in židanem Batmanu. Pri tem imajo sodelavci brkatega urednika le v lepem spominu, saj je bil vselej pošten do zaslug in referenc. Velika nepravica se je na primer godila pri DCju, ko so kot avtorja Šišmiša dolgo omenjali izključno Boba Kana, čeprav si je celoten scenarij, od umora familije do Gothama, izmislil Bill Finger. Slednjemu so zasluge priznali šele posthumno. Hkrati je bil Stan gonilna sila in v navdih uredništvu. Menda je pri slikovitem ponazarjanju svojih idej risarjem delal vsesortne grimase, opletal z udi in skakal po pohištvu. Vse za čimbolj dinamično risbo.

Kot svojo poslednjo figuro za Marvel je leta 1980 ustvaril She-Hulkinjo, Bannerjevo sestrično, ki dobi nekaj hulkovske krvi. Redno pisanje je Stan opustil leta 1972 s prigodo Fantastic Four, ko je prevzel vajeti podjetja. Toda menedžerski položaj mu ni godil in raje je nagovarjal geeke na raznih konvencijah, kar počne še dandanes. Za hec je še kdaj spisal kakšno zgodbo, med katerimi je najboljša The Silver Surfer: The Ultimate Cosmic Experience, nakar se je v osemdesetih iz New Yorka preselil v Kalifornijo, kjer je skrbel za Marvelov vstop na področje gibljivih sličic. Ni bil namreč navdušen nad tem, kar so dotlej počeli z njegovimi liki. Televizijska serija Spider-Man iz leta 1978 je bila zanič in Thora so mu spremenili v oživelega vikinga, kajti mreža je za edinega boga priznala – Boga. Uspešen je bil pravzaprav le Hulk z legendarnim Louom Ferrignom. Stan je bil mnenja, da tehnikalije še niso zrele za igrano vsebino, zato se je Marvel Studios na začetku osredotočil na risanke.



Stana Leeja so imeli radi in mu čast s povabilom v Belo hišo izkazali številni predsedniki. Obama je večkrat priznal, da je Spider-Man njegov omiljeni otroški lik, dočim se je George Bush stripopiscu poklonil z medaljo za posebne umetniške zasluge. Na fotografiji se režita kot pečena mačka zato, ker je Stan predsednika vprašal, če ga bo tudi kušnil.



Sami Stanovi hrabreži: Thor je bil njegov prvi nezemljan, Fury je pričel kariero kot vodja komandosov v drugi svetovni vojni, Black Panther je vladar napredne afriške dežele Wakanda in Daredevil je zavetnik nemočnih Njujorčanov. Mimogrede, slednji je bil spočetka najboljši Spideyjev kolega.



Praviloma se v filmih z Marvelovim svetom za trenutek pojavi belolasi brkati starček. On je tisti, ki s tovornjačkom vleče Mjolnir iz kraterja. In knjižničar s slušalkami, ki ne opazi boja med Spider-Manom in Lizardom. Njega Tony Stark zameša za Hefa. Zaman pa smo ga iskali v Wolverinu, Electri, Ghost Riderju, Punisherju in X-Men: First Class.



Kako lepše popisati svojo življenjsko zgodbo kot v sebi ljubem mediju mediju? Amazing Fantastic Incredible je privlačen stripalbum, v katerem izvemo marsikatero bagatelco. Recimo, kako so našemljeni Marvelovci prišli v Belo hišo, kjer je Green Goblin tako prestrašil hči predsednika Carterja, da je posredovala varnostna služba. Ali da so strip o ansamblu Kiss natisnili z barvo, v katero so Starchild in ostali trije klovni kapnili nekaj lastne krvi.

BATMAN PO LEEJEVO

Po uradni upokojitvi je Stan koncem devetdesetih s partnerji osnoval spletno superherojsko ustvarjalnico Stan Lee Media, s katero je hotel uspeti v novem mediju, kot je nekoč v stripu. Ambicije so bile velike in med drugim so odkupili pravice do zapuščine Roberta E. Howarda, tistega, ki je spisal Konana. Toda direktorji so šušmarili na borzi in podjetje je šlo v nekaj letih v stečaj, kar je bila za nič krivega Stana velika sramota. Nato je zdravo jedro prenesel v firmo Pow! Entertainment, ki producira nizike, risanke in mobilniške špile. Njihov najbolj znan izdelek je dokuserija Superhumans, ki se bavi z resničnimi primeri neobičajnih moči. Pri nas smo jo pred leti gledali na kanalu History. Zanimiv Stanov projekt tega tisočletja je bil še venček stripov Just Imagine, ki jih je ustvaril za – DC Comics! Njihovi uredniki so namreč polstoletnega tekmeca najeli, da bi po svoje interpretiral njihove najbolj poznane like. Stan je konkurenčno založbo vedno spoštoval in njihovo kratico razlagal kot Distinguished Competition, zato je ponujeno nalogo sprejel. Sestavil je cel spisek aliteracijskih imen in zgodb, od rokoborca Wayna Williamsa kot Batmana do morskega biologa Ramona Raymonda kot Aquamana. Velikega učinka niz ni imel, so pa zvezki čislani med zbiratelji.

Danes Stan Lee ostaja Marvelov častni član uprave, ambasador blagovne znamke in svetovalec pri vseh filmih. Kljub starosti in srčni operaciji, ki jo je prestal pred nekaj leti, se vsakoletno udeleži sandieškega Comic-Cona, kjer se nezvezdniško pogovarja in slika s slehernikom. Lani se je na odru pojavil s celotno aktualno zasedbo Marvelovega kinematografskega univerzuma in fani smo zaradi simpatičnega starčka, ki poka štose in oponaša Spider-Mana, padali vznak od navdušenja. Tudi zato, ker mi piflarji, kakor nas kličejo brezvezniki brez domišljije, Stanlija dobro vemo. Možak si je namreč pred desetletji izposloval pogodbeno postavko, da se za par sekund pojavi v vsakem Marvelovem filmu. Nekaj jih je sicer spustil, a vseeno smo se ob njegovi nekajsekundni pojavi na platnu posvečenci muzali že petindvajsetkrat. Včasih je poštar ali knjižničar, drugič naključnež v množici, prodajalec hot-dogov in v Deadpoolu celo plesoči didžej.

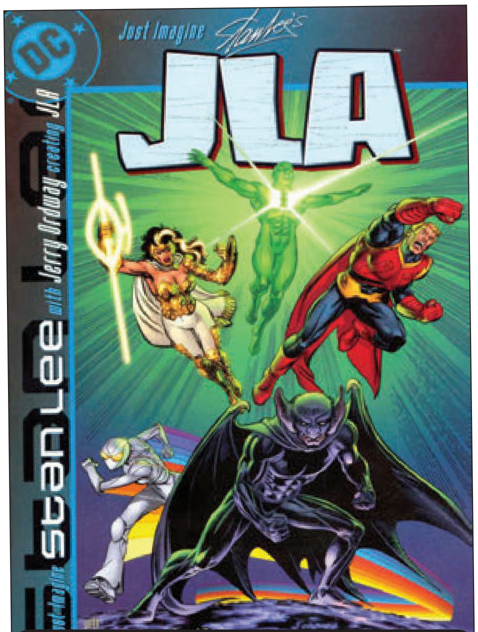
Kot revni desetletni navdušenec nad Sherlockom Holmesom in Robinom Hoodom si Stanley Lieber gotovo ni mislil, da bo nekoč odgovoren za eno največjih sodobnih mitologij. Pri tem mu ne gredo le zasluge za več kot tristo Marvelovih likov in neskončno njihovih zgodb, marveč je odgovoren za lastno-



Veliki pisec je v zadnjem desetletju pokukal tudi v druge kulture. Z Indijo je sodeloval pri risanki z junačkom Chakro in z Japonsko ob več prilikah. Pred desetimi leti spisal zgodbo za mango Ultimo, ki jo je ilustriral ilustrator Hiryuki Takei. Gre za robotsko borbo med dobrim in zlim, za katero sta avtorja upala, da se bo dopadla vzhodu in zahodu. Ni se.

umno definiranje nekdaj kartonastega superpravičnika v globoko literarno figuro. Superčloveškosti je vdahnil človeškost, čemur so hote ali nehote sledili junaclji drugih založb. Da nekdo tako vpliva ne milijone ljudi, od revežev do predsednikov – to je resnična supermoč. Njegova klenost, morebiti celo nesmrtnost, zato ni naključje. Malokdo doseže status legende za časa življenja. Stan Lee ga vsekakor je, s kupčkom. Zanj obstaja samo ena zemeljska beseda. “**EXCELSIOR!**” Nuff said!





V trinajstdelni seriji Just Imagine je Stan Lee leta 2001 predočil svojo vizijo uveljavljenih DCjevih likov, ki jo je založba umestila v Earth-6. Superman je kriptonski policaj, ki po naključju zaroma na Zemljo, Flash je v resnici Mary Maxwell, ki ji oče vbrizga kolibrijev DNK, Maria Mendoza postane Wonder Woman po najdbi inkovskega artefakta …



V tem tisočletju je znotraj svoje medijske hiše Pow! Entertainment Stan udejanil še par nadljudi, pretežno za risanke. Toda imena, kot so Soldier Zero, Starborn in Traveler, v popkulturi niso pustila nobenega odtisa. Še najdlje je prišla Stripperella, joškata striptizeta ponoči in superpametna reševalka, no, prav tako ponoči. Risanka ni za otroke.

Stanovo življenje je popolno. Star je 93 let in zelo poskočen, ima zvezdo na pločniku slavnih, 50 milijonov v banki in javnost ga postavlja Disneyju ob bok. Od leta 1949 je srečno poročen s komaj kaj mlajšo ženo Joan, s katero še vedno sem in tja zapleše. Imata hčerko, pri kateri pa ni uporabil svoje poimenovalne domišljije, saj se kliče po mami.


ZAKAJ STE
TAKO JEZNI?
ANGRY BIRDS
FILM
V KINU V 3D
V SINHRONIZIRANI IN V IZVIRNI RAZLIČICI
ROVIO
AngryBirdsMovie.net
#AngryBirdsMovie
CON FILM
COLUMBIA PICTURES
a Sony Company
SONY PICTURES



Kakšen plac je Hooters?

V ameriških filmih lokal Hooters občasno omenijo kot nekaj grešnega, recimo ko si punca ne upa povedati staršem, kje je dobila šiht. Tam vendarle delajo pomanjkljivo oblečene joškače, ki namakajo bradavičke v pivsko peno, napitnino pa jim gostje zatikajo za hlačke. Žal je kljub razvpitosti resničen le prvi del povedi. To ni nikakršen striptiz pajzelj, kakor si utegne kdo predstavljati. Babnice ne plešejo ob štangi ali v naročju in ni jih možno grabiti za krivulje ter se z njimi potrebniško pogovarjati. Hooters je pravzaprav precej klasična pivnica oziroma gostilna s pestro ponudbo burgerjev in cvrtja, le da živež in pijež strežejo obdarjene natakarice v prepoznavnih belih kratkih majčkah. Poleg očesne prijetnosti je dodana vrednost njihova interaktivnost z obiskovalci, kar imajo menda zapovedano v pogodbi. Nam je denimo v San Franciscu punca natakala pivo med vrtenjem obroča. Včasih tudi prisedejo in povejo kakšen štos, demonstrirajo optimalno razkoščičenje perutničk ali ti stisnejo črtico gorčice na wienerja.
Veriga Hooters je spočela *breastaurants*, sorto restavracij, kjer se čisla obilnogrudnost in globok dekolte. Par kolegov je prvi lokal brez pretiranega optimizma otvorilo na Floridi leta 1983, danes pa veriga šteje nekaj več kot štiristo franšiz širom sveta. Pred desetletjem so celo štartali z letalsko linijo s primerno opravljenimi stevkami, vendar se podjetje ni prijelo. Največji Hooters je v Vegasu, medtem ko je nam najbližji v Gradcu. Čeprav je gostinska ponudba v evropskih izpostavah čisto solidna, sta vzdušje in dogajanje opazno 'navadnejša' od Amerike. Avstrijanke imajo denimo klasično minimalistično uniformo le vsak drug dan in še niso čule za hulahupe, medtem ko ob fuzbalskih večerih za vsak slučaj navlečejo kavbojke in dolge rokave. Odveč je poudarjati, da pri nas česa podobnega ni. Nepodjetnost gostincev, manko ustreznega kadra ali nezdružljivost s čapci?



Ime uradno pomeni sovo, ki se oglaša s hu-hu. Toda pomen je dvojen, kajti hooters je slengovski izraz za joške. Kar tele strežnice perutničk seveda vedo.

LordFebo poroča iz neobičajne pivnice, kjer so v prvem planu joški. Joški dajejo mleko in v mleku je laktoza.

Počemu so zadnje čase v modi draga živila brez laktoze in glutena?

Laktoza ali tako imenovani mlečni sladkor je disaharid $C_{12}H_{22}O_{11}$, sestavljen iz dveh preprostih sladkorjev. Človeško telo je kot take ne more uporabiti, zato naše tankočrevesne resice vsebujejo encim laktazo, ki velike molekule razbije na glukozo in galaktozo. To je naravna nujnost, kajti na tak način sesalci iz materinega mleka dobivamo prvo energijo. A sčasoma število encimov pade, zato veliko ljudi razvije laktozno netoleranco oziroma bolezen hipolaktazijo. V Evropi jo ima tretjina odraslega prebivalstva, v Afriki, kjer bolje sodelujejo z naravo (in odraslo pitje mleka je nenaravno), pa laktoze ne prenaša kar 70 % zamorcev. Pri 'bolnikih' gre tako večina mlečnega sladkorja naprej v debelo črevo, kjer postane pojedina za tamkajšnje bakterije. Nastali plini v uri po zaužitju povzročijo prebavne in počutne težave, recimo hiperfartozo in kronično lijavico. Kljub znatnim bolečinam posebej nevarno to uplinjanje ni, le nadležno je tako za subjekt kot za okolico.
Laktozne netolerance se ne sme mešati z alergijo na mleko. Alergija pomeni pretiran ali napačen odziv imunskega sistema, v tem primeru na beljakovine v mleku. Tak človek ne sme pojesti ničesar mlečnega, dočim tisti brez encima za mlečni sladkor lahko uživa v brezlaktoznem mleku. Pri tem so bolniki različno občutljivi: nekdo bo črevesne neprilike fasal že ob zrezku, pečenem na koščku masla, drugi bo brez posledic popil jogurt. Kdor nima diagnoze, a sumi oziroma se redno spopada s prebavnimi motnjami, lahko naredi preprost test. Za kratek čas naj izloči vse mlečno, nakar naj na tešče popije glaž mleka. Če bo pol dneva preživel na belem prestolu in v krčih, je to to. Za stoodstotno potrditev pa mu mora zdravnik odvzeti kri ali v izhodno odprtino vstaviti plinsko sondo. Vsekakor je treba pri manku encimov spremeniti način prehrane in biti mnogo bolj pozoren na deklaracije, saj laktozo tlačijo v mnogokaj, celo v določene vrste kremnih piv, prehranska dopolnila in instant hrano.
Druga sporna živilska sestavina je gluten. Gre za beljakovino, ki jo najdemo v večini žitnih zrn, največ v pšenici, rži in ječmenu. Njen naravi namen je v energiji za kaljenje in v odganjanju 'plenilcev'. Žitu pač ni v interesu, da mu semena pohrustajo kobilice, zato je tekom evolucije pogruntalo en tak ministrup zoper njih. Človeškemu telesu gluten kaj prida ne koristi, pripomore pa k voljnosti in lepljivosti pekovskega testa. Od tod slovenski izraz lepek. Četudi izogibanje glutenu sodi med modne muhe, za nakatere kar hipsterske prehrambene kaprice, je snov marsikomu res škodljiva, nekaterim pa dejansko nevarna. Ljudje so nanj lahko alergični, kar da različne reakcije, od mehkega blata prek rdečih flekov na koži in srbeče danke do kronične utrujenosti. Poleg tega obstaja skrajna preobčutljivost, ponavadi prirojena, ki ji pravimo celiakija. To je avtoimunska bolezen, pri kateri dotična snov povzroči konkretno stanjšanje sluznice tankega črevesa in s tem slabše absorbcije hranilnih snovi. Zaradi tega se otroci počasneje razvijejo, kosti so krhkejše, pride do slabokrvnosti in sčasoma se pojavi maligno obolenje prebavil.



Neprebavljanje mleka in pšenice, dveh najstarejših in osnovnih človekovih hranil, ni modna muha, marveč precejšnja težava. Tudi zato, ker tako laktozo kot gluten najdemo v živilih, kjer ju ne pričakujemo.

Za celiakijo boleha dober odstotek Evropejcev, preobčutljiva pa je več kot desetina prebivalstva. Mnogokdo niti ne ve, da njegove kronične težave izvirajo iz prastrupa za ravnokrilce. Ukrep za take je prehod na brezglutensko dieto, kar zna biti še večji izziv kot pri pri brezlaktozni. Osnovne žitarice so temelj večine naših jedi, od peciv prek testenin do piva. Razni moderni kruhki, ki se kitijo s koruzno ali ovseno moko, še vedno vsebujejo vsaj polovico pšenične. Na srečo je ponudba ustreznih živil v štacunah precejšnja, le da so kajpakda dražje in manj okusne. Kruh brez glutena je denimo drobljivo žaganje. Ampak druge možnosti ni, saj zdravilo ne obstaja. Le ne sprašujte prodajalk in kelnarjev o prisotnosti lepka, ker tega izraza gvišno ne pozna nikdo.



Bunkca, xbox 360

Vprašaj me, kateri obtelevizorski sistem prejšnje generacije mi je bil najljubši, in verjetno bom rekel playstation 3 – ampak to zato, ker sem pod vtisom zadnjih let, ko se je Sonyjev črni debelinko stanjšal in pocenil ter dobil nemalo poštenih iger. Med njimi udarne ekskluzive, kot so The Last of Us, Uncharted 3, Metal Gear Solid 4 in Gran Turismo 6. Če pa mrežo spomina vržem dlje nazaj, na začetek generacije v sredino prvega desetletja, bom dejal xbox 360. Prav z njim je povezana žalostna in preuranjena vest, da ga ne bodo več izdelovali. V štacunah je s skoraj 80 milijoni prodanih kosov jako uspešna konzola minule generacije (PS3 je poravnan z njim, prvi je wii s 102 milijonoma) še zmerom prisoten, vendar le še do razprodaje izdelanih primerkov. Tako se po skoraj enajstih letih začenja konec zgodbe o sistemu, v katerega je spočetka verjel malokdo.

Xbox 360 so v ZDA lansirali novembra 2005 in v Evropi decembra taistega leta. Ponj smo Jokerjevci šli v Celovec, kjer smo plačali 400 evrov in kusur za priboljške. Nad vbočeno belo šatuljo smo bili instantno navdušeni, zakaj izrisovala je precej boljšo grafiko kot PS2. Splovitveni nabor je vključeval dobro arkadno dirkačino Project Gotham Racing, ki je poskrbela za primerno predstavitev sposobnosti. Imela je reč nadalje pripravljeno oddaljeno večigralstvo prek Xbox Liva in spletno štacuno, kar tedi ni bilo vsakdanje. Igre pa si po pecejevsko namestil na trdi disk, od koder so se včitavale bistveno hitreje kot s ploščka.

V očaranosti smo kar malo prezrli, da je sistem precej glasen in da nabor ostalih iger ni navdušujoč (razočarajoča streljanka Perfect Dark Zero, rutinske predelave v slogu Quaka 4 in King Konga ...). Za nameček je tisti XB360 živel komaj kaki dve leti, nakar mu je kakor mnogim drugim zavdal 'rdeči rinček smrti'. Notranjost se je zaradi slabega prezračevanja in nekakovostne izdelave pokvarila in napako RROD je javila rdečina okrog gumba za vklop. Ljudje so se jo trudili odpraviti na vse mogoče načine, nekateri z bajeslovnim towel trickom, ko so škatlo ovili v brisačo in bojda uspeli preobrniti proces. Kaprica je Microsoft stala garancijske milijone. Še malo kasneje so kup denarja zmetali za razvoj in splovitev neslavne kamere kinect, ki je beležila premikanje vsega telesa in sta jo podpirala tako Molyneux kot Spielberg. Toda uč je zaradi zamika pri zaznavanju gibanja, naknadne kupljivosti in manka relevantnih iger pustil plitek odtis.

Ja, xbox 360 je bil deležen kar nekaj mimosunkov, toda istočasno je postal velika uspešnica. Seveda ne le zato, ker so ga bistre buče odklenile in na njem gnale gusarske igrice, zaradi česar se je prijel v Sloveniji, ki ni njegov uraden teritorij. Najprej je izkoristil težavno splovitev playstationa 3, ki je bil stotaka dražji in ni imel ubijalskih špilov. Prav tako je bilo playstationovo brezplačno spletno večigralstvo inferiorno plačljivemu Livu; nekateri menijo, da se to ni spremenilo vse do danes. Debate s prijatelji prek priloženega headseta, enostaven ogled njihovega statusa, instantno sporočilstvo, preprosto organiziranje druščin in klicanje ljudi vanje ... Vse to je neposredno ciljalo na tekmovalno spletno igranje, ki je tedaj dobivalo resen zagon, in k temu je vsekakor dosti prispeval xbox 360 z neizčrpno zalogo streljačin.

Ne pozabimo niti na odlični brezžični kontrolnik z asimetrično postavljenima gobicama, ki je postal industrijski standard ... na prelomni sistem dosežkov (achievementov), ki jih je Sony naknadno skopiral v obliki ne tako posrečenih trofej ... na bogato ponudbo neodvisnih iger na Xbox Live Arcade, ki je bil za indie razvijalce Steam pred Steamom ... in na dejstvo, da so na tristošestdesetici pristale vse odmevnejše prvorazredne konzolne igre, ki jih nista naredila Sony in Nintendo. Grand Theft Auti, Elder Scrollsi, Call of Dutyji, Mass Effecti, Assassin's Creedi, Battlefieldi, Red Dead Redemption, Bioshocki, Fife, Dark Souli ... Seznam je brez konca in kraja, igre na tej konzoli pa so dostikrat dobile dolpotegljivo vsebino pred konkurenco. Namečkoma so zaradi laže obvladljivega hardvera dostikrat tekle bolje kot na PS3. Okrog tega je internet naredil celega hudiča, ampak prgišče sličic na sekundo nekaterim pač pomeni. Glede tega, da je 360-večigralstvo za razliko od PS3 bilo in je še vedno plačljivo, se 'xombiji' niso pretiralo sekirali. Jim je ostalo pomenilo preveč.

Pet, šest let je bil xbox 360 v soju žarometov in svoj čas je dobro izkoristil, saj je v ZDA in Veliki Britaniji postal domala privzet konzolni igralni sistem. Svoje je doprinesel tudi k svetu računalniških iger, kjer je njegov joypad z barvitimi gumbi AXYB že lep čas splošno sprejet način nadzora. Toda vse lepo se nekoč konča in polnokrožnik je ostarel. Igre zanj še izhajajo, vendar so grafično inferiorne onim za PS4, XBO in sodoben PC; celo vsebinsko so okrnjene. Tak je zadnji Call of Duty, ki na njem nima kampanje. Dogaja se tudi, da odpovedujejo napovedane naslove zanj in za PS3, kot je Mortal Kombat X, in za XB360 izhaja presenetljivo malo zunanjostno nezahtevnih garažnih iger. Naslednjega Klica k dolžnosti, Infinite Warfara, pa nanj (in na PS3) sploh ne bo. Vse to kaže, da se je industrija naredila korak naprej. Ampak to ne pomeni, da ni več relevanten, saj ima bogato knjižnico titul in je poceni vstop v svet iger. Mahajmo mu v slovo, a ne točimo solzic. Še vedno je z nami.

Sneti



Takole je bil videti paktreger, ko smo ga v Klagenfurtu napolnili s tedajci svežo Microsoftovo konzolno robo. EU sehr gut!

HEROJSKE STRELJANKE: OD VOJAKA DO JUNAKA



Overwatch paradira na čelu nove podzvrsti iger, herojskih streljank. Aggressor s puško v eni roki in coprnijo v drugi odide poiskat njihove vojaške in fantazijske prednike.

Laiku je bržčas isti pasulj vsaka prvoosebna streljačina, kjer v spodnjem kotu binglja pihalnik in pošilja svinec v teroriste. Igralci pa vemo, da zna biti izkušnja še kako raznolika. Davno tega smo v Doomu pobezljano divjali z dvocevko, medtem ko je bilo treba v Soldier of Fortune uporabiti drugačen prijem in kukati izza vogalov. Pogumnejše zamisli so osnovni recept križale z drugimi zvrstmi. V System Shocku s frpjko, v ravnokar pomlajenem Battlezonu celo z realnočasovno strategijo. In proces še traja, kajti ko so na predlanskem Blizzconu prvič pokazali Overwatch, mnogim ni bilo jasno, za kakšne sorte špil pravzaprav gre. Videti je bil kot FPS – first person shooter, toda z ekrana so mahali hudomušni domišljijski junaki, kakršni ponavadi pozirajo s plakatov arenskih iger MOBA, kot je Dota 2.

Prav mnogi samosvoji igralni liki so glavna lastnost tega porajajočega se podžanra. Zato se ga je oprijel naziv 'hero shooters', streljanke z junaki. Ponekod zalediš tudi drugo imenovanje 'FPS arena', ki se je vzelo iz smeri mob; ker pač pomenijo Multiplayer Online Battle Arena. Vendar se mi naziv ne zdi posrečen, saj pri streljankah raznorazne arenske načine poznamo že dolgo. Običajno jih igrajo na manjših kartah z zamejenim izborom orožij (denimo samo bazukami) ali drugimi značilnimi omejitvami in s herojskimi igrami nimajo dosti skupnega. Navsezadnje je bil Arena podnaslov Quaka 3! Nasprotno pa je moč skozi razvoj šampionov izslediti prednike te vrste iger in razložiti, od kod so se vzele.

TRDNA EKIPA

Sredi devetdesetih let prejšnjega stoletja je pošiljanje raket v Quaku mulčad tako priklepalo pred ekrane, da so mnogi zgolj zaradi tega kupili takrat dragi, hitrejši telefonski priključek ISDN ali kabelski internet. Večini je način deathmatch, kjer streljaš v obraz vse, kar se premika, čisto zadostoval. Trojica Avstralcev – Robin Walker, John Cook in Ian Coughley – pa je v tem videla osnovo za mnogo naprednejšo, poglobljeno nalinijsko nažigancijo. Pljunili so v roke in leta 1996 za QuakeWorld, kar ni bilo tekmovanje, ampak uradna posodobitev Quakovega spletnega igranja, napravili modifikacijo Team Fortress.

Prvi TF velja za praočeta moštvenih rešetalk, kajti njegova poglavitna lastnost je bilo devet različnih poklicev bojevnikov, s katerimi so blago posnemali vloge vojakov. Med njimi so bili zdravnik, ki je metal paklce z obvezami, snajper in norec s plamenometalcem, pyro. Zaradi različnih lastnosti so terjali samosvoje pristope. Soldat je bil počasnejši od urnega scouta, a se je znal z rocket jumpi zavihteti tja, kamor drugi niso imeli dostopa. Najbolj hecen je bil že tedaj vohunski spy, saj se je lahko zamaskiral v pripadnika nasprotne ekipe. Bagatelca: do te ideje je avtorje vodil hrošč, ki je igralcu ponesreči omogočil, da je bil napačne barve. Nasploh je bila avstralska trojica odprte glave in še vedno velja, da je bil Team Fortress prva FPS-igra s headshoti!

Mod je na QuakeWorldu postal eden najbolj priljubljenih, četudi je terjal tesno sodelovanje med igralci, ki so morali glasovno povezavo takrat improvizirati. Oziroma ravno zato, saj ga ni čez pristni zanos timskega uspeha! Avtorje so opazili pri Valvu, kjer so po izidu Half-Lifa tuhtali, kako promovirati svojo modersko skupnost. Ekipo so kratkomalo posrkali vase in ji naročili, naj Team Fortress prilagodi za Half-Life. Leta '99 je izšel kot TF Classic in na Steamu ga je moč kupiti še danes. Valve je nato pohopsal še en takšen mod, Day of Defeat s tematiko druge svetovne vojne, ki je bil takisto deležen dosti pozornosti. Moštvene streljanke so bile rojene.



V običajnih streljankah se zvečine privajaš novim kartam, v herojskih šuterjih pa več časa vzame učenje junakov. Overwatcheva Zarya ima denimo žarkovni top in energijske ščite.



TF vsebine ni črpal iz zgodovinskih konfliktov, kajti soldatje so bili mešanica klasičnih kvejkaških vojščakov in modernih specialcev. Moštvi sta bili kot pri vojaških treningih rdeče in modre barve.



Battlefield 1942 je začrtal rabo vozil v nalinijski igri in še danes je za uspeh v vojaških streljankah nadvse pomembno, da s helikopterjem ne trčiš v prvi hrib. Hero shooterji pa vozil sploh ne poznajo.



Trend so opazili tudi pri Treyarchu in v Black Ops 3 vdelali 'specialiste' s samosvojimi lastnostmi in obrazi. Vendar ima izbira malo vpliva na boj in je streljanje veliko pomembnejše od veščin. Po mlačnem odzivu igralcev gre soditi, da se pristop ne bo proslavil.

NA SOVRAŽNO OZEMLJE

Zgodaj v novem tisočletju se je ideja ekipne strelske igre razširila po industriji, a je hitro zavila v različne smeri. Counter-Strike je poklice zabrisal v koš, saj so tam vsi soldati iste vrste. Namesto tega suspenz zagotavljajo asimetrične naloge: teroristi nastavljajo bombe, ki jih specialci demontirajo. V povsem drugo smer je leta 2002 odšel Battlefield 1942. Vojskovanje je razširil na navdušujoče velika ozemlja, da smo se podili po odprtih puščavah El Alameina. Predvsem pa si mogel sesti v tanke in se dvigniti nad bojišče v letalih! Avtorji DICE so s širokopotezno udarnostjo utemeljili razred sodobnih vojaščin in do danes namnožili več Battlefieldov, kot je kosov soldata, ki je stopil na mino.

Toda BFjeva megalomanska pobijancija ni za vsako priložnost. Več ducatov igralcev v eni ekipi in ogromno ozemlje običajno tako zmanjšajo vlogo posameznika, da se počutiš kot kolešček v velikem stroju. Željo po manjših, tesneje povezanih moštvih uteleša druga kultna vojaška igra iz onih časov, Enemy Territory. Sprva so jo snovali kot razširitev za Return to Castle Wolfenstein, toda pri samotarskem delu dodatka se jim je zataknilo. Po dolgotrajnih zamudah so leta 2003 naposled zastonj izdali le nalinijski kos – ki si je urno pridobil zagrizene privržence. Ekipe so imele največ šest članov in vozil ni bilo, zato je bil sleherni igralec zelo pomemben.

Zanimivost Enemy Territorija je bilo zbiranje izkušenjskih točk med bojem, čeravno so na tekmovanjih to opcijo radi izklapljali. S pobijanjem nasprotnikov ali izpolnjevanjem zadatkov je soldat hitreje repetiral, natančneje videl ali nosil težja orožja. Celo neke sorte vir (ee, mano?) si imel za proženje nekaterih veščin. To pa na nekaj spomni, ne? Žal pa Territory ni sledil Battlefieldu in se ni prelevil v veleznano ime. Avtorje Splash Damage je najprej pustil na cedilu založnik Activision, ki nadaljevanju Quake Wars ni namenil dovolj pozornosti in omrežne podpore. Čeprav je bila igra dobra, je sčasoma utonila v pozabo in peščica strežnikov danes sameva. Pri kasnejšem Brinku so ga lomili avtorji sami in izdali hroščat izdelek, pa tudi njihov Dirty Bomb, ki je v zdaj beti, ne ruši spleta od priljubljenosti.

VOJNA + KOMEDIJA

Zakaj so ljudje pozabili na Enemy Territory, pomaga razložiti povratek k seriji Team Fortress. Leta 2007 je namreč izšel drugi del, ki velja za nesporen pojem v zvrsti, saj je celo po devetih letih še vedno med najbolj igranimi naslovi na Steamu, moderji pa s prodajo svojih stvaritev tam prejmejo sto tisoče dolarjev! Bizarno. Gotovo je važno, da gradi na preverjenih mehanikah enice, saj ima skorajda enakih devet poklicev. A dodana vrednost sta videz in vzdušje, kjer so Ventili povsem spremenili pristop in usekali pot čez travnik – takšnega s smodečo se konopljo. Grafični slog je namesto vojaškega stripovski in kdor se ob pyrovem hecnem momljanju ne nasmehne, je brez duše. Poprej brezosebnim vlogam v večigralski streljanki so nadeli simpatičen obraz in karakter, popisan v stripih ter animacijah. Sniper ni več nek možakar s puško, marveč tečen Avstralec, ki ima v kombiju trofeje in hrani urin v steklenicah. To je bil prelom, ki je utrl pot proti sistemu, kar vidimo danes.

Ko ne igraš več silaka z orožjem, marveč junaka s karizmo in ozadjem, postanejo očitne vzporednice z zvrstjo, kjer to počnemo že ducatletje: z mobami.



Takole se je Heavy preobrazil iz izvirnega Doomovega monstruma v neobritega ruskega hrusta s komično ljubezensko navezanostjo na mitraljez. Opazno je tudi ogromno število inačic Fortressa, zvečine modov.



Tri od vlog v Enemy Territoryju; spredaj inženirec, nato ostrostrelec in sanitejec. Poklici so bili na strani Nemcev in zaveznikov zrcaljeni, kar je še ena stalnica teh iger, ki je ni spremenil niti Quake Wars, tujskim Stroggom navkljub.



Stripovski Gotham City Impostors natepe posnemovalce Batmana in Jokerja. Po fejst vzdušju in raznoliki podobi je hero shooter, toda veščine vendarle niso toliko izražene. Po krivici spregledan špil, ki ga preizkusi na Steamu, saj je F2P.



Valvu je bilo jasno, da posrečen videz prodaja TF2, in na njem so zgradili prehod v free to play. Danes je igra videti drugačna kot ob začetku, saj vsi skačejo okoli ovešeni s klobuki in drugo kozmetiko, ki je padla na tla ali so jo kupili.



EAjev pokuk v zajebantskost je bil luštni Battlefield Heroes. A kravatarji projekta niso vzeli dovolj resno in ga razvijali, kar je za tako igro ključnega pomena, saj terja stalno dodajanje vsebine. Lani julija so strežnike odklopili.

Te izvirajo iz modifikacije Defense of the Ancients za Warcraft 3, kjer se stepeta dve peterici junakov iz tamkajšnjega izročila. Zato sredi fantazijske dežele orkovski hrusti in pošasti vsepovprek mečejo ognjene krogle. Grupna igra sloni na kombiniranju raznoterih veščin peterice igralcev, ki skušajo na primer uroke za omrtvitev, s katerimi ustavijo sovraga, spojiti z morilskimi, da ga pošljejo pod rušo. Mobe so danes najbolj priljubljena mrežna dogajancija, League of Legends in Dota 2 pa najbolj igrana špila sploh.

Ta večplastna kombinatorna igra je ljudi v Blizzardu in drugod odvedla do ideje, da bi strelјaški frajerji poleg puške dobili še coprnije, katerih raba je za uspeh pomembna ravno tako kot natančno merjenje, ali pa še bolj. Okej, tudi v starejših streljankah lahko igralec iz rokava potegne kak trik, denimo inženir v Team Fortressu robotski stolpič. A v tej igri bo različnih pristopov največ devet, saj Valve nabora ne bo širil. Prav nenehno daljšanje spiska herojev pa je ena glavnih lastnosti aren in s tem hero shooterjev. Z vedno novimi junaki namreč avtorji skrbijo za svežino, kar je še posebej važno v igrah free to play, kjer moraš igralca vseskozi zasipati z vsebino, da mu ne postane dolgčas in ne neha plačevati.

OBUTI JAZBECI

Overwatch štarta z enaindvajsetimi liki, ki bodo zaprmej dobili družbo. Konkurenčni naslovi Battleborn, Gigantic, Paladins in drugi že napovedujejo, da bodo zalogo debelili. Prištej Bethesdin Battlecry in Epicov Paragon, pa nas v kratkem času čaka pol ducata takšnih naslovov. Ker so Overwatch naznanili šele predlani, je jasno, da ne gre (le) za Blizzardovo posnemanje, marveč so na več različnih koncih hkrati dobili podobno zamisel. Nenazadnje so med naštetimi igrami mnoge razlike. V Giganticu se bomo borili ob boku ogromnega monstruma, dočim je Paragon tretjeosebni. Nekatere bodo imele celo kanec drugih arenskih lastnosti, kot so vojske računalniško vodenih beštij – creepov.

Po svoje je razumljivo, čemu so šuterji s heroji množično vzniknili prav zdaj. Starošolske streljanke vse teže privlečejo pozornost sodobne mulčadi, ki je vajena, da jo nenehno bombardirajo s pisanimi novitetami. Strelјačine s kopico raznovrstnih likov skušajo premostiti to oviro in privlačiti pozornost na podoben način, kot jih mobe z nenehnim razvojem. Prav zato trdim, da so junaki osnova te zvrsti in junaške streljanke v redu naziv. Hkrati to pomeni še nekaj drugega: v prihodnosti bo iz slehernega kotička interneta na nas rohnelo kakšno utrgano fantazijsko bitjece, saj bodo studiji tekmovali v tem, kdo se bo domislil bolj zapomnljivih. Zaenkrat je recept približno takšen: najdi predebelega jazbeca, obuj ga v štikle in mu daj škotski naglas. Upam, da uzremo kaj več. Saj smo šele na začetku.



Monday Night Combat je hecen tič, ki je že leta 2010 spojil FPSje, mobe in tower defense. Dobil je tudi nadaljevanje Super MNC, toda avtorji Uber niso zmogli bremena stalnega posodabljanja in so špila zapustili.



Dva srborita bojevnika, od katerih ima eden bazuko, drugi pa se nekaj sili s coprnijami? Ja, herojska streljanka. Lawbreakers bo delo Cliffa Bleszinskega, avtorja Gears of War in Unreal Tournamenta. Kakopak bo bolj strelsko usmerjena.



Paragon odpira vprašanje, kje se konča hero shooter in začne MOBA, saj iz prvih pobere merjenje. Pa še to ni tako važno, ker dosti likov sploh ne strelja s puškami. Od arenskega Smita, kjer meriš bolj arkadno, ga ločijo le malenkosti.


EXHIBITION / RAZSTAVA
BANKSY
TNX FOR FLOWERS
HVALA ZA ROŽE
31/05 – 28/09/16
LAYERJEVA HIŠA
LAYER HOUSE
KRANJ
hiša LAYER
Carnica
Zavod za kulturo in turizem
MESTNA OBČINA KRANJ

Overwatch



Overwatch je prvi Blizzardov FPS, in to celo tekmovalne sorte, kjer je konkurenca neizprosna. Vendar izpade, kot bi bili Kalifornijci že stari strelski mački! Z mnogimi navdahnjenimi prijemi s to igro na noge postavljajo nov podžanr herojskih streljank, kjer vlada kombinacija dobrega merjenja in pogumno sprožanih veščin.

U-LALA, pazite to!?" zatuli komentator, ko čokata Rusinja v oklepu zaluča gravitacijsko bombo v sredo sovražnih borcev, da posrka bližnji prostor vase in zbere vse nepridiprave kot kisik v eni točki. V tistem hipu izza vogala pridrvi suhljato ženšče v rumenem, se zahihita in v skupino prisilno objetih borcev zadega tempirano granato. Paralizirani, zdruznjeni nesrečniki lahko samo zrejo v utripajočo napravo in zmolijo tri očenaše – pardon, enega in pol, kajti nato že letijo po luftu na vse strani. Punčara se še enkrat zasmeji, se po bieberjevsko poafna in že je ni več.

"A je bil to najhudejši l33t muv te partije? JA, JE!" se dere komentator, medtem ko se občinstvu tako pod odrom kot na streamu trga in v tekstovnih zgovarjalnikih letijo kappe z glav vsepovprek. Osramočena ekipa si skuša hitro polizati rane, kajti časa ni dosti, saj je nasprotnik z opisano akrobacijo svojo nevarno elektromagnetno bombo še za ulico približal kraju detonacije. Zdaj napreduje za trdnim energetskim ščitom ogromnega kovinskega viteza. Toda branilci imajo odgovor: njihova krilata junakinja se z raketnim skokom požene čez silaka in mu v ranljivi hrbet pošlje salvo raket. Hrust v paniki napravi napako in premakne ščit, kar je znak za frajerskega pištoljerosa. "Ura ni točno opoldne, ampak vsega človek ne more imeti," se priduša pod klobukom in hitreje kot Wyatt Earp s specialko revolveraško postreli vse nasprotnike. Sledi pozdrav s klobukom in že jezdi v sončni zahod.

"UAAA, ekipi sta očitno bolj izenačeni, kot smo pričakovali," zadoni komentator. "Pojdimo v tem kratkem premoru do naše kolegice, ki meri utrip med občinstvom." Kamera se premakne do postavnega blontnega ženščeta, ki se je pomešalo med navdušence. Ob sebi ima kanec začudenega možakarja. "Kako bi morale po vašem Krivonoge veverice z gonorejo odgovoriti na ta trik Nindž v pižamah??" Možakar izmenično bulji vanjo in nato v ekran ter odvrne: "Ej, meni ni pol klinca jasno, kaj se v igri dogaja, ampak se pa res fajn bliska!"



Reinhardtovega ščita se precej nagledaš, saj dostikrat utira pot ekipi, ki lahko skozenj strelja. Toda silak je hkrati edini heroj brez puške, saj namesto nje vihti ogromno raketno (!) kladivo.



Ne udinjajo se vsi liki vzorcu krepelo-plus-tri-veščine. Punčara D.Va naokoli topota v velikem mechu, ki ga lahko načrtno razstreli, nakar se mora do prihoda novega skrivati s pištolico v rokah.



Superinteligentna gorila Winston je plod genskega inženiringa, s katerim so znanstveniki opice skušali okrepiti za preizkuse v vesolju. Rad ima banane in kikirikijevo maslo, pa ko se mu strga, premlati vse po spisku.



Še ena zanimivost, s katero je Blizzard uspel že v Heroes of the Storm, je načelna odsotnost pokazatelja fragov. Pri zmagi je važen le cilj na karti in triumfira dejansko boljše moštvo, ne posameznik.

Prvoosebna Dota ali ne?

Po preigrani beti Blizzardovega naslednjega velikega naslova, Overwatcha, človeku ostane močan vtis, da je tole Viharniški odgovor na duh sodobnega špilavskega časa. Zdi se, da so v nalinijsko igranje, ki mu vse bolj vladajo igre MOBA, pomočili lakmusov papir, ga natančno premotrili in prečiščeni izvleček zapakirali v lasten izdelek. Overwatch je hitra igra, kjer se pisane mavrice eksplozij, žarkovnih pljunkov in podobnega vrstijo tako urno kot v običajnem matchu League of Legends. Raznoliki stripovski junaki se izmenjujejo pri streljanju, preskakovanju zidov, pletenju specialk v navdušujoče kombinacije in izzivanju nasprotnika, ko se v srdit spopad zaplete dvoje šestčlanskih ekip. Samotarske kampanje tu ne boš našel in ker je igre brezveze kupovati le za pokanje botov, je spopadanje z živimi igralci obvezno. Streami že pred uradnim izidom bobnijo ob hudih kombotih in spletne delavnice na temo najboljše izrabe junakov ter kart vznikajo kot ob splovitvi Hearthstona in Dote 2. Skratka, utrip v skupnosti je na moč podoben tistemu v drugih modernih večigralskih naslovih.

Vendar Overwatch ni MOBA. V osnovi je prvoosebna streljanka, saj praviloma zreš skozi oči likov. Takisto ima večina oseb v roki tak ali drugačen pihalnik. Merjenje je zelo pomembno, saj samodejnega ciljanja običajno nimaš in špil pozna headshote. Predvsem pa so junaki s svojimi značilnostmi edina lastnost, ki si jo Overwatch deli z Doto 2, saj nima ostalih pritiklin žanra MOBA. Ni računalniško vodenih vojska in obrambnih stolpov, kot tudi ne izkušenjskih stopenj herojev ali zbiranja oklepov ter opreme sredi bitk. V Overwatchu se ekipe mlatijo v bolj klasičnih FPS-načinih, kot sta zavzemanje položajev in varovanje konvoja. Našteto se morda ne sliši izjemno, toda domiselni junaki so dovolj, da naslov ločijo od ostalih in začrtajo nov podžanr, o katerega izvoru lahko več prebereš v sosednjih analih. Blizzardu res ni moč očitati polovičarstva in snovanja repertoarja vojščakov se je lotil skrajno resno. Tu se vidi še en vidik zeitgeista: vzpon stripovskih junakov v zadnjih letih. Overwatcheva druščina so namreč neke sorte Blizzardovi Avengerji ali X-Men.



Torbjörn je eden redkih škratov v igrah, ki ne preklinja po škotsko, marveč je Skandinavec. Kot šef Overwatcheve delavnice gradi obrambne stolpiče in predeluje padle nasprotnike v oklep za soborce.

Robotom vile v vamp

Piše se nedoločeno leto v prihodnosti, tri desetletja po vojni ljudi z inteligentnimi roboti, znani po nazivu Omnic Crisis. Človeštvo bi tedaj skorajda storilo konec, če ne bi svetovne vlade vzpostavile enote superjunakov – Overwatcha. Največji geniji, bojevniki, kiborgi in mutanti so s skupnimi močmi robote natepli po zobnikih in jih poslali nazaj v delavnice. Oziroma v geta, kjer deprivilegirani žicajo za konzervo olja in dve bateriji. Toda skozi čas je sloves elitne druščine šampionov jenjal in naposled so jo po seriji škandalov zaradi korupcije razpustili. Še danes se šušlja, da je šlo za skrbno načrtovano zaroto, katere zli snovalec se mora šele razkriti … No, štorijo je studio na igro v bistvu poveznil šele po dizajnu likov. Zato kaj dosti pripovednega ozadja na mizo ne dobiš in ga bodo dodajali pozneje. Zaštartali so kratke spletne stripe, dočim jeseni dospe risana knjižica First Strike, ki popisuje spopad pred tridesetimi leti. Vendarle širši univerzum že zdaj preveva vse pore Overwatcha. Rumenoritna tekačica Tracer na primer med igro spontano meče dovtipe opičjaku Winstonu, če je v istem moštvu – v zgodbi sta namreč neločljiva, saj je kosmati znanstvenik izumil napravo, ki punčaro sidra v realnost, sicer bi zaradi ponesrečenega poskusa nenehno poskakovala v času. Prizorišča, kot so londonske ulice ali sibirska tovarna, so posejana z ostanki spopadov z roboti ali najnovejših zarotniških izpadov skrivnostne negativne frakcije. Overwatch je svet mutantov iz skrivnih podzemnih laboratorijev in mojstrskih ašašinov. Lahko tudi v bratski inačici dveh sprtih nindž, kjer je eden, Genji, kiborg, ker ga je drugi, Hanzo, moral po navodilu klana ubiti. Ah, klasični stripovski zapleti. Tudi po zaslugi glasbe dobiš nezgrešljivi vtis Marvelovega sveta in zdaj zdaj pričakuješ, da bo izza vogala skočil Stotnik-s-ščitom.

Čeprav pripovedna plat igre še ni konkretno postavljena na noge in predvidoma nikoli ne bo premogla kakšnega zgodbenega modusa, vzdušje buhti. Iz vsake animacije, iz slehernega govorjenega vzklika, iz splošne risane podobe, ki se odlično spaja z zasnovo. To je rezultat kipečega vodnjaka talentov, ki jih je kalifornijski studio skozi leta zbral v hiši. Podobno kot v topel objem Hearthstonovega zapečka se v igro rad vračaš, ker te pozdravi s hudomušno igrivostjo. Blizzard je skorajda spontano zgradil svet, ki ima že zdaj več patosa kot oni v League of Legends, čeprav si ga Riot že leta na vse kriplje prizadeva napraviti relevantnega. Ni slabo za Jeffa Kaplana, ki je načeloval razvoju – to je namreč taisti stric, ki je bil v World of Warcraftu zaslužen za najbolj duhamorne kveste s klanjem po tridesetih svinj, iz česar se je nato delal norca South Park.

X-zblojenci

Herojski spisek ob izidu šteje enaindvajset članov. Poleg omenjenih z njega prikorakajo prijateljski robotej Bastion, pa norec z bombami (in umetno nogo) Junkrat, korejska pilotka mecha D.Va, škratji inženir Torbjörn in hodeča smrt Reaper. Slednji je odpadnik enote, zatorej so med liki sovražniki Overwatcha. To na samo igro nima vpliva, saj je moč junake v ekipe prinašati povsem svobodno, tudi po več enakih v isto! To je v nasprotju s posvečenim izročilom Dote, kjer izključujoča se izbira herojev



Za vsakega frajerja se najde zdravilo in slehernі specialki se je moč zoperstaviti, če se moštvo naloge loti pravilno. To pomeni, da najnevarnejši član nasprotnikov v glavo prvi faše stun ali raketo.



Vsako partijo zaključi Play of the Game, ki prikaže tako ali drugače najbolj izstopajoč pwn. In pazi to: ta začetni zaslon odvrtka je takisto moč nadgraditi z odklenljivo animacijo. Blizz znajo.


Ker je bil Overwatch mednarodna organizacija, junaki prihajajo z vsega sveta. Reaper je Američan, modra napadalka z raketnim nahrbtnikom Pharah Egipčanka, pujs Roadhog Avstralec, DJ Lucio Brazilec. Zvečine govorijo s smešnimi tujimi naglasi.


Kakor bi rekel Ra's al Ghul – vselej pazi na okolico. Sovrage je moč s sunki lučati v prepade ali jih stisniti v kot. Nekatere specialke junaka slično kot v mobah poškodujejo tako, da ga stisnejo ob zid.



Večina zmagovalnih animacij, vzklikov in emotov je sprva zaklenjena. Če v skrinjici dobiš takšne, ki jih že imaš, jih špil predela v solde, s katerimi je moč kupiti nove. Kot pri kartah v Hearthu.


Orožja nekaterih likov poznajo drugoten način sprožanja, ki ima običajno specialno namembnost. Luciova sonična pištola odriva sovrage v globeli, nindža Genji pa lahko šurikene meče v snopu.

predstavlja velik del strategije in napeto etapo še pred začetkom spopadov. V Overwatchu je moč junaka po vsaki smrti zamenjati, s čimer se strateška situacija nenehno spreminja. Če se neko moštvo odloči pripeljati več enakih likov, naj jih – ponavadi s tem itak pljuvajo v lastno skledo.

Veščine so namreč neverjetno dobro uravnotežene in zastavljene, tako da je raznolikost praviloma nagrajena. Heroji so glede na sposobnosti popredalčkani v štiri razrede: napadalne in obrambne like, tanke za vpijanje škode ter podporne čudake, kar pomeni predvsem zdravljenje. A znotraj klase so si lahko precej vsaksebi. Torbjörn in Widowmaker sta obrambneža, toda prvi gradi strojnične stolpiče, dočim je druga hladnokrvna ašašinka s snajperico. Že v streljalu, ki ga vsak junak drži v roki, so ogromne razlike. Hanzov lok za dobro rokovanje terja presneto veliko vaje, dočim Winstonov električni top samo približno usmeriš in stiskaš petelina, ker strele preskakujejo med sovragi. Nindži naj igrajo vešči FPS-mojstri, ki so poprej počeli 360 noscope headshote v Call of Dutyjih. Zdravilce pa bolj taktično strenirani igralci, ki se znajo dobro postaviti, da lahko pomagajo čimvečjemu številu kameradov.

Poleg krepalice ima slehernik običajno še tri sprožane veščine. DJ Lucio z melodijo pospeši, ščiti in zdravi okoliške soborce, dočim v krzno odeta Kitajka Mei gradi ledene zidove. Tretji od trikov je ultimativni in ga je treba pred rabo napolniti s streljanjem nasprotnikov ali izpolnjevanjem ciljev. Ultiji so kot v mobah strašljivo močne specialke, ki lahko ob pravilni rabi hipoma spremenijo položaj. Reaper s salvo iz pušk lahko v sekundi pomori ves tim … da ga nato angel Mercy v celoti oživi! Tako v solo kot v moštvu se da prijeme navdušujoče spajati v zaporedja, ki te vržejo s stola. Tracer ima eno najlepših sposobnosti, ko se lahko prestavi nazaj v času, s čimer se lahko teleportiraš za hrbet svojemu zasledovalcu. Ali pa prijateljevanje gorostasa Reinhardta s Torbjörnom, ki za vitezov ščit postavi stolpič. Igralci nove domislice najdejo iz dneva v dan, seveda pa bo moral Blizzard budno bdeti, da zauzda premočne.

Brez predaha

Izbira bojevnika je odvisna od sestave sovražnega moštva in lastnosti posamezne od dvanajstih kart. Nekatera prizorišča imajo več polic, na katere se lahko zavihtijo atletski heroji in pridejo nasprotniku za hrbet. Drugje ozka grla favorizirajo obrambne osebke, ki jih zabašejo z minami, stolpiči in drugimi ovirami. Fejst je, da se panorama kot na karti holivudskega studia rada spreminja, kar te prisili v prilagajanje. Prav zato je escort med



Tragični antijunak Roadhog je distopična verzija Mad Maxa, rojena v radioaktivni pustinji Avstralije, ki je ostala za vojno in ga je zmutirala v podivjanega morilca. Babše na desni se pa vseskozi nekaj hihita in afna.



V množičnih spopadih je zaslon nabito poln bliskov in laik ima z razbiranjem dogajanja podoben problem kot pri LoLu. Bodo špil na streamih vseeno gledale tudi stare mame, tako kot SC2 in LoL?



Poleg na PCju bomo Overwatch videli še na PS4, XBOju in 360ti, toda v dražji inačici Origin za 60 evrov. Za ta denar bo kupec dobil priboljške – farbovite kožice in Tracer za Heroes of the Storm.

vsemi modusi ta hip najbolj uživantski. V njem napadajoče moštvo zagrabi bombo ali vozilo. Dokler so z njim v stiku, potuje po karti do končnega cilja, medtem ko jih morajo branilci ustaviti; običajno tako, da jih vse pokoljejo. Neštetokrat se pošiljka ustavi ravno centimetre pred rdečim križem na tleh in napadalci tuhtajo, če bi nemara koga pognali v zrak, da bi pristal na njej, dočim se branilci pripravljajo, da ga še pred tem sestrelijo.
Partije so zato hitre in nenehno gredo na nož, vendar imajo hkrati trdno notranjo logiko, ker te brezglavi juriš brez izjeme pripelje le do zaslona s krvnikom, ki poplesava na tvojem truplu. Kar je seveda del Overwatcheve hecnosti: ne le, da je izvajanje specialk na moč zabavno, marveč so se avtorji potrudili z vsemi postranskimi elementi, od žuganja nasprotnikom do risanja grafitov na zidove in fletnih kožic za junake. Vso našteto kozmetiko dobivaš v skrinjah, ki jih trenutno prejmeš na vsako izkušenjsko stopnjo uporabniškega računa. Slednja je namenjena le in samo odklepanju priboljškov in na igranje nima drugega vpliva. Ta hip se studio še otepa prodajanja skrinjic za pravi denar, a čeprav bi jih, Overwatch ne bi bil pay to win. Ni pa niti free to play, saj moraš zanj pljuniti 40 evrov. S tem takoj dobiš vse junake in prizorišča, le kozmetike ne.

Beta? Kaj me briga.

Čemu opisujemo beta inačico igre, ki ni free to play? Zato, ker s tem ni težave. V testu je bila vsa vsebina, ki bo na voljo ob skorajšnjem izidu 24. maja – v bistvu celo več, ker smo preizkušali tekmovalni režim z lestvicami (ranked play), ki so ga Jeff in druščina zaenkrat umaknili, da ga predelajo, in bo na voljo šele v nedoločenem času po izidu. Ta hip lahko nastaviš match z boti ali drugimi igralci oziroma poženeš samodejni iskalnik za hitro igro. Le slednji in nalinijska stabilnost ob navalu ljudi sta trenutno še uganki. Toda Blizzard si ob vseh izkušnjah skoraj gotovo ne bo dovolil, da bi Overwatch ob izidu sramotno padal z linije. Ali da bi morebitne težave vztrajale količkaj dlje. Po mojem ne bodo, ob čemer bodo avtorji igri najverjetneje namenjali stalno pozornost in jo nabrekali. Kot sem razložil v analih, so herojski špili, ki so jih razvijalci pustili vnemar, brez izjeme zamrli. Že mogoče, da Jeff trdi, da je trikrat sedem junakov 'zaenkrat to', ampak če jih ne bo čez dve leti dvakrat toliko, bom presenečen. Si pa želim še kakšnega kompleksnejšega igralnega modusa, ker se bodo escort in zasedanje točk slejkoprej izpeli. Kako bo dodajanje vsebine potekalo, še ni jasno.
Overwatch je tako po igralni mehaniki kot obliki hudo uživaška zadeva, ki dokazuje, da Blizzardu še ni zmanjkalo idej, četudi dodatke za World of Warcraft vlečejo kot kurja čreva in so spočetka zajebali sistem plena v Diablu III. Rodila se je dobrodošla nova nevihtna znamka, ki jo bomo skoraj gotovo stalno gledali na turnirjih, zato velja junake spoznati. Nadejam se širitve in stripov z razlago, ali je Roadhog res pujs ali pa ima samo svinjsko masko.



Trik, ko na premičen avto postaviš mitralješki stolpič, je samo eden v nizu domislic, ki jih igra dopušča. Hecnosti spodbuja tudi lahkotni modus brawl, ki podobno onemu v Hearthu maliči pravila.

Aggressor z eno roko napravi headshot iz obrata in z drugo prikliče snežni vihar. Ta-daaaa!

navihano zabaven špil ✔ kombinacije ✔ vzdušje ✔ podoba in liki ✔ malo načinov ✖ nejasni načrti razširitev ✖ Blizzard za PC, PS4, XBO in XB360



Battleborn je herojska streljanka z neizbrisnimi sledovi serije Borderlands, tako risankastovidezno kot vzdušno. Tule te denimo ogovarja eden od negativcev, ti obljublja kruto smrt in nadte spušča zverjad, ki naj bi te kruto usmrtila. Ali mu uspe?? Namig: NE.

Battleborn

»Presneto, pa ravno sem bral zanimiv članek v Sobotni prilogi,« se je namrdnil pajkovski robotski polšef številka 277. Iz bližnjega vhoda se je namreč usula toča svinčenih, ognjenih in še kakšnih drugih krogel ter začela ropotati po njegovem oklepu. »Ne velja, nisem še ogrel sklepov, jutri me bodo bolele vezi!« je zarentačil in skušal napadalce odgnati z nekaj salvami raket.
»Kaj me briga, zaklala te bom in ti izkopala vseh osem oči!« je v jurišu kričala mala vijolična čarovnica med metanjem zelo bolečih urokov.
»Auu, ne v ledvica,« je potarnal polšef številka 277 in skušal z nogo potacati malo zmene. Pa ni šlo, ker mu je neki zagamani mečevalec z dobro merjenim zamahom urno presekal kable. Sledilo je še nekaj fuzijskih bomb in avtomat je šel na kup. »A sem za tole dajal na stran pokojninsko zavarovanje??« je zavzdihnil in napravil konec.
»Pfft, umazani casual,« je zakrulil eden od napadalcev in že so oddirjali dalje.

Komur je bil v Borderlands najbolj všeč skupinski pomor vsega premikajočega, postavljen pred risankasto kuliso nevrotičnega črnega humorja, ta bo Battleborna skrajno vesel. Bizarne komentarje podobnega tipa v tem špilu namreč stresajo vsi, od petindvajsetih igralnih likov do šefovskih nasprotnikov in celo manjši negativci. Grupno destrukcijo deliš iz enake prvoosebne perspektive in iz možnega rešetanja v četvero se je premaknila celo do peterice živih ali ponekod računalniških kameradov. Manj bodo rajali tisti, ki so v kultni Gearboxovi seriji streljačin raje vlekli kljuko vsake omare in se ovešali z oranžnimi puškami, kajti tega je v BB dosti manj. Tole namreč ni strelska frpjka, temveč nalinijski hero shooter, kot jih popisujem v sosednjih analih. Naredi pa glede na Overwatch nekaj korakov dlje v smer aren oziroma klonov Dote.

Konec svetov

Battleborn združi petindvajset pisanih in na moč hecnih junakov, med katerimi so psihotični pingvin v mechu Toby, robotski butler Marquis in hodeča skala Kelvin, ki je v resnici kolonija kamnitih mikroorganizmov. Čudež je, da se tale bitjeca sploh lahko razumejo med seboj – to je, ko se nočejo pobiti, ker prihajajo iz množice različnih civilizacij. Na kup jih je nagnetla zla igra usode, kajti vse zvezde v univerzumu so pričele ugašati. Vse razen ene – Solusa, zadnjega sonca. Ob njem se zberejo preživeli, da bi pri dežurnih negativcih Varelsijih protestirali, ker z ugašanjem zvezd res nikamor ne pridemo, no. Kaj se pa grejo?? Edini, ki se z Varelsiji poveže, je osovraženi Jenneritski imperij, ki s tem dobi primerno vlogo sekundarnih pridaničev. Kar je fajn, ker imaš tako za pretepst več šefov, kar je med drugim poanta igre.
Takšna pripoved je avtorjem omogočila, da so v enem svetu združili desetine različnih okolij, od fantazijskih, iz katerih prihajata lokostrelka Thorn in škrat Boldur, prek znanstvenofantastičnih, ki dajo krilatega ptičjega soldata Benedicta, do zgolj fantastičnih, od koder je inteligentni goban Miko. Junaki imajo zato jako različne repertoarje ubojnih prijemov. Začenši z osnovnim orožjem, ki obsega vse mogoče, od sekire in mečev do bazuke in miniguna. Že tu je rokovanje s posameznimi liki zelo samosvoje, saj nekateri terjajo natančno merjenje skozi križec, s katerim skušaš doseči headshote ... drugi uničenje pošiljajo rafalno v vse smeri ... tretji pa sekajo na kose, kar pride blizu. Sledijo še tri aktivne sprožane sposobnosti, ki bodisi pomor potencirajo bodisi imajo vlogo orodij za obvladovanje bojišča, na primer za reševanje iz kočljivih situacij, da ne izgubiš čisto vseh čžrev. Specialec Oscar Mike se lahko hipoma napravi nevidnega in jo podurha. Ja, res mu je ime Oscar Mike in zelo rad stresa vojaške fraze. Battleborn se jemlje resno natanko toliko kot Bordelands, torej ne prav dosti.
Ena od veščin je podobno kot v Overwatchu ultimativna – supermočna, na dolgi urici ponovne rabe. V BB je ni treba napajati, a jo odkleneš šele na peti stopnji lika, kajti špil pozna levelanje v okviru posameznega spopada, tako kot arenski naslovi. Z vsako izkušenjsko stopnjo od desetih lahko spodobnosti ojačaš v drevesu bonusov, kjer imaš na voljo dve ali tri izključujoče se možnosti. Z izbiro se moraš karseda prilagoditi trenutni situaciji, kajti junaka se menjati ne da in moraš preživeti (ali klavrno umreti) s tistim, ki si ga izbral pred začetkom.

Špil odlično spoji potrebo po spretnem sukanju pištol in hkrati premišljenem proženju coprnij. Kot v arenah imajo slednje kopico podrobnosti in možnih inačic, ki se jih moraš dobro napiflati ob branju vodičev.





Moja vojska dronov množično izginja v rezalniku, naloga opravljena! Battlebornov humor je zaznavno bolj prostaški, črn in na prvo žogo od Overwatchevega. Coprnica Orendi je denimo še potencirano nora verzija Tiny Tine iz Borderlands 2.

Ne bodi sramežljiv

Še v nečem se Battleborn razlikuje od Blizzardove igre: premore pripovedni modus, kjer računalniške negativce brcaš v piščali. Kampanja skupaj z uvajalnim prologom obsega devet misij, ki trajajo po okrog slabo uro, če si maher, lahko pa tudi več, ker so kasnejše kar zaguljene. Falotje se usuvajo množično kot v najboljših stopnjah Borderlandsa in jih včasih kar noče biti konec, zato je dobro, da si vešč pihalnikov. Skozi štorijo se je moč prebiti samotarsko, toda kot v BL velja, da je igranje z živimi soborci občutno bolj uživaško. Ne le zaradi družbe, marveč kombiniranja kletev in bomb. Težavnost se glede na številčnost moštva prilagaja, v nasprotju s strelsko frpjko pa velja, da je izziv večji, manj kot je igralcev. Dogajanje obiluje z dialogi likov, obvezno tudi malopridnežev, ki se ti ponavadi rogajo kot Handsome Jack. Razen če jih zmotiš ravno na stranišču. Takrat so tečni.

Zgodbovni del je polovica trenutne igre, saj hero shooterja ni brez večigralskih razpaljotk na nož. Ali meč. Prvi od treh tovrstnih načinov izvira iz streljank in je klasično zasedanje pozicij. Drugi je pak pobran iz aren, saj se peterica junakov bori ob boku silicijske vojske, ki si mora skozi sovražno armado in ekipo šampionov utreti pot do nasprotne baze ter tam uničiti šefovskega robota. Na srečo karte niso skopirane iz Dote in je šel Gearbox tu svojo pot, zato ne srečaš tristeznega ozemlja s po tremi stolpiči na vsaki potki, marveč gre za bolj razgibana prizorišča. Tretji način igre je nekje vmes med omenjenima, saj moraš prijateljski vojski droidov pomagati, da pride do sredine karte in se tam vrže v uničevalnik. Ekipa, ki samoumori več lastnih avtomatov, zmaga. Roboti imajo res zanimive življenjske cilje.

Kot vidiš, si Battleborn in Overwatch nista tako zelo podobna. Pri slednjem lahko med bitko menjaš junake, a jih hkrati ne levelaš in z njimi ne moreš v pripoved. Delita si predvsem občutek pri rokovanju z liki in bliskanje v grupnem spopadanju, saj stripovske coprnije in topovske granate letijo vsepovprek. Kako globoka sta v resnici igralna mehanizma, bomo lahko sodili šele čez mesece. A v tem trenutku je pri Overwatchu opaziti večjo zglajenost in sozvočje herojskih veščin. Obe črpata iz arenskih izročil, zato stalno padajo kombinacije omrtvičenja in bežalnih manevrov, na drugi strani pa brutalne eksplozije, ki pokoljejo ekipo v enem zamahu. Toda pri Battlebornu so videti kanec bolj generične kot pri viharniški igri.

Vijolične bazuke

Pri Gearboxu niso mogli iz svoje kože in so v igri pustili nekaj plena za obsesivne zbiratelje. Poleg izkušenj namreč heroji množijo še cvenk dveh sort. S kristali najprej gradijo obrambne stolpiče in napadalne droide, kjer posamezne karte to omogočajo. Hkrati pa jih je moč potrošiti za aktivacijo treh specialnih setov opreme, ki jih odbereš pred igro. Ti ne spremenijo videza lika, marveč imajo zgolj vlogo bonusov – denimo povečan nabojnik ali sprožitev kakšnega fletnega učinka. Druga vrsta novcev, ki pada iz skrinj, pošastkov in včasih z jasnega neba, pa je način, kako do omenjenih kosov opreme prideš, saj jih je treba odkleniti zunaj misij. Nasploh je kljub dejstvu, da za špil pljuneš polno ceno, sprva ogromno vsebine pod ključem, od junakov do predmetov. A glede tega se ni treba usajati, saj prijem rabi zlasti postopnemu spoznavanju igre, da ne primeš v prvi minuti za spretnostno najtežjega soldata in promptno izgubiš glave na liniji. No, vedi, da te čaka kar nekaj izpolnjevanja zaguljenih izzivov, preden boš spisek v celoti odprl. Osebno mi je tak način čisto v redu, ker pred tebe postavi stvarne cilje. Novcev se namreč ne da kupiti s pravimi evri, in tako je prav.

Avtorji bodo v prihodnjih mesecih zastonj dodali pet šampionov in še nekaj nujnih kart. Kasneje bodo sledili DLCji po pet evrov. Gearbox se torej zaveda, da je hero shooter treba negovati. Čaka jih resno delo, saj nekaj važnih elementov Battleborna šepa. Uravnoteženost junakov je luknjasta, saj skoraj ne najdeš ekipe brez Ambre in Galileje, in nasproti stoji Overwatch z Blizzardovo fanatično zavezanostjo balansiranju v prednosti. Toda še nevarnejši zna biti šibak samodejni iskalnik soigralcev, ki je osnovni način za oblikovanje druščin. Dostikrat te napačno spari s spretnostno neprimerljivimi igralci. Kako resno se bo Gearbox lotil teh hib, je glavno vprašanje, od katerega je odvisna prihodnost tega nadvse simpatičnega naslova. Bom videl, medtem ko bom še naprej motil pajkaste robote med branjem cajtengov.

***Aggressor** deli psihotične štose, da vsi malopridneži pomrejo od smeha.*

odpuljeno vzdušje ✔ uživaški boj ✔ lepa podoba ✔ zaguljena kampanja ✔ težave z ravnotežjem in matchmakerjem ✖ malo kart in načinov igre ✖

Gearbox / 2K Games za PC, PS4 in XBO



V večigralskih modusih lahko igraš z boti v lastnem moštvu, kar pa odsvetujem, ker se kot ekipa nikdar ne znajo dobro uskladiti. Dobri so predvsem za preizkus kletev in trening mikastenja ena na ena.

Baldur's Gate: Siege of Dragonspear

Pred dobrimi šestnajstimi leti, ko je že kazalo, da se epskemu pravljičarstvu na računalnikih slabo piše, smo dobili eno najboljših igranj domišljijskih vlog. Baldur's Gate je tedaj obudil in nanovo definiral zvrst, njegova veličastnost pa se je s posodobljeno izdajo izkazala za brezčasno (Joker 234). Privlačno dogajanje s čuda možnostmi in stranpotmi ter dobra štorija odvrneta pozornost s staromodne podobe in preživetega pravilnika. Firma Beamdog, ki sta jo ustanovila svojčas vodilna BioWarova možaka, je ljubiteljem visoke interaktivne fantazije z obnovitvijo legende naredila veliko uslugo. Projekt je bil uspešen nad pričakovanji, zato so nadgradili še nadaljevanje in Dol ledenega vetra. Restavratorji so se pridušali, da na tak način pripravljajo teren za tretjo epizodo. Če jo razvijajo, ne povedo, toda očitno jim je obrtniškega penzlanja patine dovolj, saj so izdali svoje prvo avtorsko delo, Siege of Dragonspear. Dasi ga tržijo kot dodatek za prve Baldurjeve duri, ne gre za postransko razširitev, kakršen je Tales of the Sword Coast. Ne, tole medpoglavje pripovedno poveže enojko in dvojko ter razjasni marsikateri odzadnji dogodek.



Nesamostojni Dragonspear, ki so ga izdelali z legendarnim Infinity Enginom, zgodbeno poveže Baldur's Gate I in II. Mogoče je nadaljevati z likom in vso opremo iz enke ter na kraju junaclja (brez opreme) prenesti v dvojko.

Nevarnost za Sabljasto obalo

Kot vemo, je protagonist niza Bhaalov pankrt. Dotični bog pobijanja je namreč predvidel svojo smrt, zato je pravočasno raztrosil seme na vse strani neba. Nekateri poganjki so se mu spridili v dobrohotno smer, za najbolj očetu podobnega pa se je izkazal Serevok, osrednji zlobnik enice. On je bil odgovoren za železno krizo, s katero je hotel sprožiti vojno med Baldurjevim mestom in južnoležečo deželo Amn. Naša šestčlanska odprava mu je nakano seveda preprečila in ga ob obilni rabi vseh sort napitkov ter proticoprniških ukrepov poslala k fotru. S tem se je zgodba takrat zaključila, po novem pa se brezšivno nadaljuje. Po čistki poslednjih Serevokovih sodelavcev sta junak oziroma junakinja in Imoen v gosteh pri vojvodi, medtem ko se je preostala tovarišija razšla. Toda počitka ni, saj palačo napadejo ašašini. Izkaže se, da za njimi stoji skrivnostna Sijajna gospa. Kakšne so ambicije te karizmatične generalke, ki zbira mogočno vojsko? Je njen namen res tako pravičniški, kakor ga zagovarja? In kako se to odvijanje poveže s senco, ki leže nad Amn v dvojki?

Odgovore na vprašanja poda trideseturna pustolovščina, ki je za razliko od predhodne docela premočrtna. Dežele ni mogoče svobodno raziskovati, saj smo na bojnem pohodu. Še nazaj na obiskana področja se često ne da, zato marsikateri kvest ostane nerešen. Resda se to bere kot Icewind Dale, a kljub temu ni vse v neprestanem bojevanju. Povest igra pomembno vlogo in dosti je tako pogovarjanja kot odločanja skozi dialoge. Zadač je prav tako dolg spisek in druščina ni stalna, marveč se nam je voljnih pridružiti dober ducat pomagačev. Zvečine so to stari znanci, od Neere in Jaheire do Rassada in Safane. Nekatere najdemo na začetku v različnih gostilnah, druge spotoma. Štirje pridruženiki pa so novi, vsak z lastno štorijo, značajem in nameni. Kot je v navadi, družba redno čeblja, komentira dejanja in se ob nezdružljivih usmeritvah celo skrega. Minscovo ogovarjanje hrčka, besedni dvoboji med pravičniško stotnico Corwin in zlobno drowinjo Viconio, škratovo holcersko pecanje ter še nebroj edinstvenih odnosov konkretno pripomore k vzdušju in osebnosti.

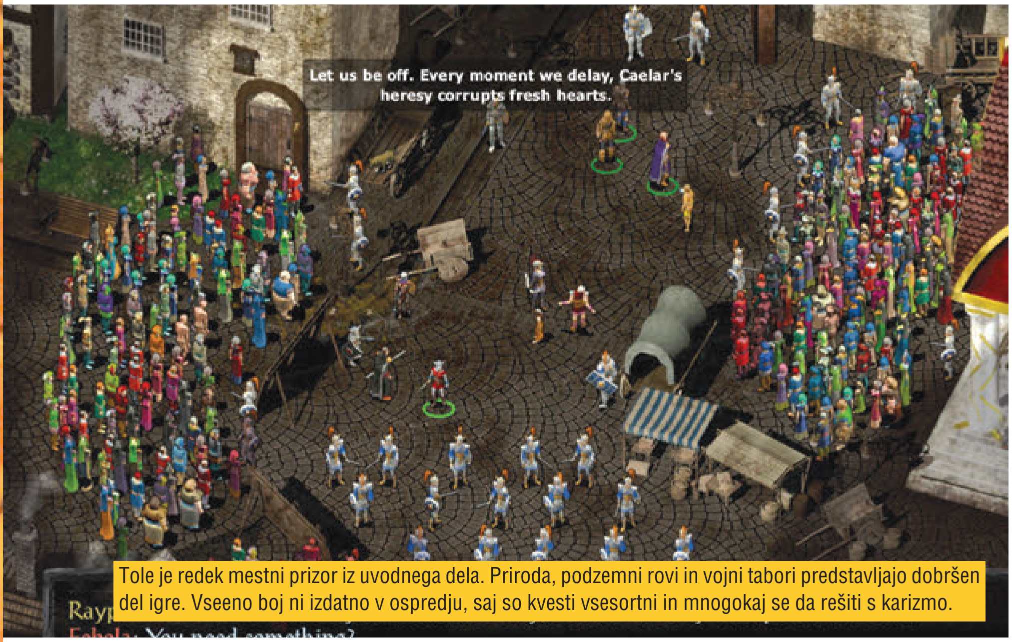
Linearnemu odkrivanju dežele navkljub je območij več kot v prvem dodatku. Klasičnega mestnega vrveža je sicer zelo malo in kanalizacij sploh ni, zato pa veliko narave, votlin in templjev. Osrednja destinacija je mogočna razvalina Dragonspear, pod katero leži mitsko škratje mesto Kanaglym, oboje poznano iz faerûnskega bajeslovja. Žal znamenitežev Izgubljenih kraljestev v slogu Drizzta Do'Urdena in Elminsterja nisem srečal. Mi je pa pot prekrižala večina že videnih bitij, od baziliska in kiklopa do zmaja ter mind flayerja. Glede na vojno tematiko so spopadi z ljudmi redni in mestoma se jih na zaslonu tepe par deset, česar doslej nismo uzrli. Ker je špil razširitev, je razpredanje o bojni mehaniki odveč. Od igralca se pričakuje dobro poznavanje opreme in taktik. Liki navsezadnje štartajo na sedmi izkustveni stopnji, s polnimi knjigami urokov in vihtijo cepanice +1. Pri tem je ravno tako pomembna uravnotežena sestava voda, kajti kljub morebitni simpatičnosti frisov in glasov se četica krhkih coprniških pračarjev ne bo obnesla.



Spopada tridesetih in več soldatov osnovne igre niso poznale. Res pa je, da se jim da prenekaterič izogniti, bodisi skozi dialoge bodisi s pravilno izpolnitvijo naloge. Tako je bolje, kajti preživetje družbe je malodane nemogoče.

Metanje ikozaedra

Razvijalci se zavedajo, da je največja cokla Baldurja zastareli drugogeneracijski sistem D&D, ki že v svojem času ni bil najbolj prijuden. 20-stranična 'kocka', THAC0, memoriziranje izrekov in vrsta davno izumrlih obrazcev so sodobnemu špilavcu tujski in čudaški. Študiranje nejasnih čiračar, atributov in medsebojnih vplivov ter s tem polno izkoriščanje širokih možnosti pravilnika je res samo za najbolj predane. Zato so vdelali pet težavnostnih stopenj, med njimi 'story mode', ki zviša statistike na maksimum in naredi vsak udarec kritičen. Seveda na tak način izostane dobršen del doživetja, česar ne priporočam. Počemu bi igral visoki frp brez muje? Kakšen flame arrow, protection from evil in stone-



Tole je redek mestni prizor iz uvodnega dela. Priroda, podzemni rovi in vojni tabori predstavljajo dobršen del igre. Vseeno boj ni izdatno v ospredju, saj so kvesti vsesortni in mnogokaj se da rešiti s karizmo.

skin velja sčarati ter občasno pred bojem zaužiti varovalni koktejl ali dva. Kar je itak jasno vsakemu veteranu, ki je porazil Sarevoka.

Dragonspear izkušenost likov dvigne na pol milijona, kar pomeni nivo 10 do 12. Za tiste, ki ne kanijo nadaljevati z uveljavljenim junakom oziroma se bodo Baldurjeve avanture lotili spočetka, je pridodan nov poklic šamana. Ta je precej močan, saj ume priklicati krdelo živali. Svežih izrekov – kot da bi jih primanjkovalo – nisem zasledil, je pa moč najti ali upleniti na desetine frišnih primerkov orožij in opreme. Toda legendarno katano škrlatne zore +2, antimagične strelice, bardove tuleče dude, ki delajo 4d8 škode, in podobne artefakte bodo čislali le tisti redkeži, ki se kanijo na pohod odpraviti na nenormalni zahtevnosti. Nekaj novitet je še v žurnalu in vmesniku, denimo škatle za dragulje in coprniške zvitke. Škoda, da poginuli tovariš še vedno odvrže vso opremo, namesto da bi le-ta ostala na truplu, ki ga nesemo k zdravilcu. Posebej pa pohvalim ušesno plat: izvrstno glasbo, ambientalne zvoke in presenetljivo dosti govorjenja. Pri tem so za nove vrstice dialogov najeli taiste govorce od izvirnika.

Čeprav je Dragonspear nedvoumni Baldur's Gate, so bili moji občutki pri igranju vseeno mešani. Enosmerna hoja po strugi namesto svobodnega raziskovanja krajine in postopanja po mestnih ulicah je navzlic štorijalni argumentaciji občutna hiba. S tem so povezani ožji, manj domiselni kvesti – ni večjih, za zgodbo nepomembnih opravkov in zavezništev. Prav tako moti precej plitek štorijalni lok in marsikatera nelogičnost ter slabo pisanje, kar je botrovalo rafalu slabih kritik igralcev. Pravzaprav je skupnost razcepljena. Ena stran zliva gnojnico čez 'posiljeno avanturo', spotika se ob nezaslišano transseksualnost enega od NPCjev in benti čez številne hrošče, medtem ko so drugi strpnejši in pozdravljajo novo dozo prijetnega baldurjevskega vandranja. Vsekakor se izdelek ne more meriti z izvirnikom, toda zanič vseeno ni. Je pa res, da cilja na manjši krog ljubiteljev, ki se še niso preobjedli ancientnega D&Dja 2.0 in bi se radi pofočkali ob sleherni koščku Sabljaste obale.

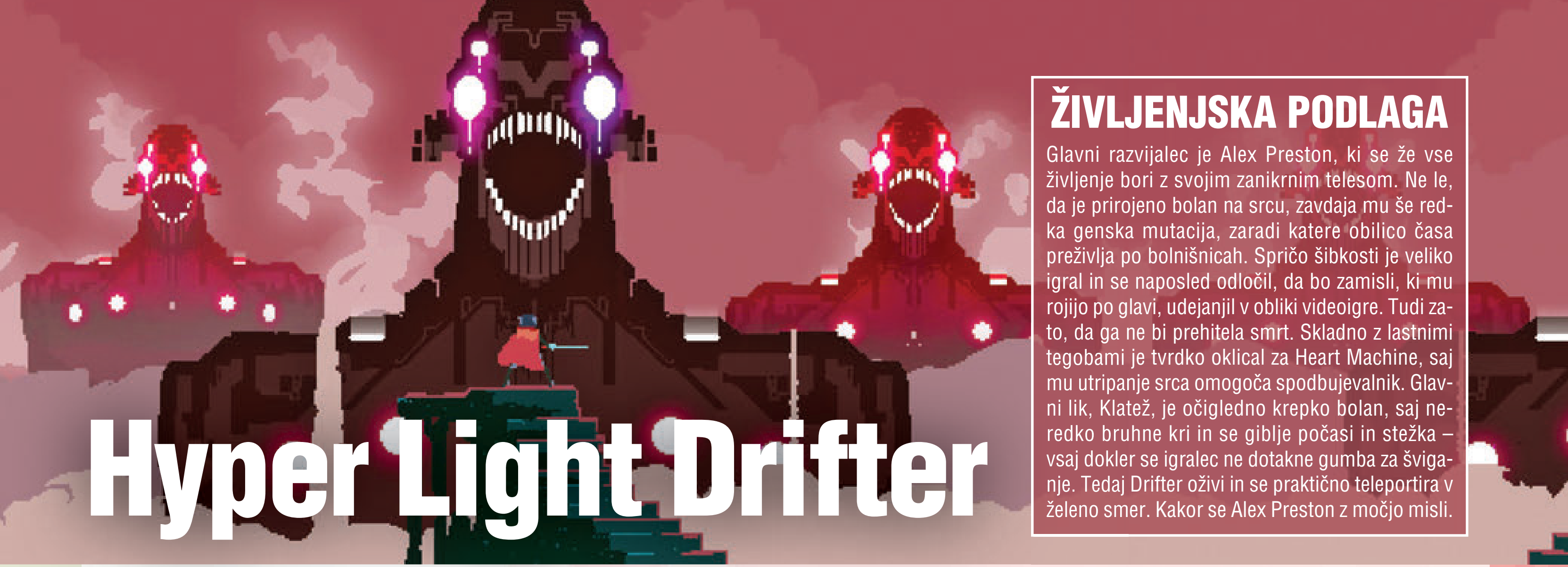
Po razudenju in spraženju polbožjega polbrata vilinka LadyFebola ne najde miru. Vnovič si zapomni par coprnij, poprime za gorjačo +2 in vrže d20.

68 **načeloma prijetno in domačno baldurjevanje ✔ prepremočrtnost ✖ manko globine in širine ✖ povprečni kvesti in pisanje ✖ D&D 2.0 ✖**

Beamdog za PC, mac, iOS in Android



Igranje na izi omogoča več eksperimentiranja z družbo. Tako izkusiš vse možne odnose med različnimi liki, ki se marajo ali ne. Za sočen komentar ali kar tako, zaradi spremembe, se splača tudi koga umreti.



Hyper Light Drifter

ŽIVLJENJSKA PODLAGA

Glavni razvijalec je Alex Preston, ki se že vse življenje bori z svojim zanikrnim telesom. Ne le, da je prirojeno bolan na srcu, zavdaja mu še redka genska mutacija, zaradi katere obilico časa preživlja po bolnišnicah. Spričo šibkosti je veliko igral in se naposled odločil, da bo zamisli, ki mu rojijo po glavi, udejanjil v obliki videoigre. Tudi zato, da ga ne bi prehitela smrt. Skladno z lastnimi tegobami je tvrdko oklical za Heart Machine, saj mu utripanje srca omogoča spodbujevalnik. Glavni lik, Klatež, je očigledno krepko bolan, saj neredko bruhne kri in se giblje počasi in stežka – vsaj dokler se igralec ne dotakne gumba za šviganje. Tedaj Drifter oživi in se praktično teleportira v želeno smer. Kakor se Alex Preston z močjo misli.

Nostalgija je v polnem razmahu in današnji štiridesetletniki plačujejo resne solde za starodavne sisteme ter originalne špile – in za vse, kar nanje spominja. Posebej močna je želja po dobi 16-bitnih sistemov iz prve polovice devetdesetih, ko sta vladala Segin mega drive in Nintendov SNES. Slednji, o katerem smo anale spisali v Jokerju 240, se je proslavil z od zgoraj gledanimi frpjkami oziroma erpegejkastimi akcijskimi avanturami. Final Fantasy, Chrono Trigger, Secret of Mana, Legend of Zelda ... To so pikslaste legende onih dni, ki še danes grejejo srca navdušencev. Nekatera od teh pa so tako razgreta, da se spremenijo v stroj ('Heart Machine') in izpljunejo lasten poklon cenjenim starinam. Prav to je neodvisniški Hyper Light Drifter, iz ptičje perspektive opazovana mešanica raziskovanja, sekljanja, skakljanja in krepitvenega napredovanja, ki penzioniste napoji s sokovi mladosti. Najstnikom pa pokaže, kako se je delalo tedaj, ko krmil industrije še niso praktično docela prevzeli ljudje v kravatah in začeli igralce obsedeno voditi za roko.

Očarano zretje

Kakor si se v marsikaterem starem špilu znašel sredi dogajanja, ne da bi ti bilo razloženo, kdo in kje si ter kaj ti je početi, se izdelek otvori tajinstveno. Kot junak, znan le pod nadimkom Drifter (Klatež), se prebudimo pod pečino, ne vedoč, kako smo tja padli. V Potepuhovi glavi se vrstijo čudne, apokaliptične podobe in kmalu ugotovimo, da smo v svetu, polnem ostankov napredne civilizacije. Mogočne zgradbe prerašča bršljan in v skalnih blokih odganjajo telohi, med stebrovjem pa so se zaredili mutirani sovražniki. Klatež jih potolče z mahanjem svetlobne sablje in proženjem lučkaste pištole, od koder – in ne od morebitnega medzvezdnega potovanja – izvirata prvi besedi naslova. Takisto izkoristi veščino hitrega šviganja sem in tja, s katerim se naglo premešča po prostoru in premaguje vrzeli v tleh. A čeprav je realnočasno bojevanje, ki spomni na SNES-ov niz Mana, adrenalinsko ter zahtevno, misli vseeno stalno uhajajo k okolici.

Tehnoloških grafičnih čudes ne srečaš, kajti zunanjost je namenoma do obisti starinska, kvadratasta in flehasta. A kljub temu naredi velik slogoven vtis. Maloštevilnim ustvarjalcem je uspelo udejanjiti pikslaste krajine, ki istočasno delujejo znano in neznano, zemeljsko in nezemeljsko, domače in tujsko, starinsko in futuristično. Za gromozanske kipe se zdi, da jih je izklesala noro napredna inkovska civilizacija, ponekod zaideš na ulice zahodnih velemest, izgubljenih v neznan(sk)i apokalipsi, domorodci so postavili vas na ruševinah nečesa, kar je videti kot pristajališče za medzvezdne križarke, in ko se z dvigalom spustiš v globoko podtalje, med ugaslimi računalniki čaka poskakujoče, lovkasto, eksplozivno sočivje. Na poti skozi tropski gozd naletiš na čudežne kristale, ki po uničenju vedno znova zrastejo nazaj, in v ječah za energijskimi pregradami za vekomaj čemijo sprhnela okostja nesrečnih zapornikov. V tem svetu ni nič veselega, kajti okolje budi predvsem otožnost, melanholijo, celo strah. Veličasten dosežek za povsem 2D, od zgoraj gledano reč. K temu dosti doprinese tudi žalobna glasbena spremljava čiptjunskega muzikanta Disasterpiece, ki je podložil že Fez.

Z vajeti spuščen

Od zgodbe res ni kaj dosti, vsaj izrecno ne. Hyper Light Drifter namreč ne mara za besede, naj bodo govorjene ali izpisane, marveč stavi na depresivno vzdušje in pričakuje, da boš dogajanje iz slikovnih, okoljskih ter animiranih namigov sestavil sam. Ponekod ti neigralen lik v par stripovskih podobah razloži, kaj se je pripetilo, drugje so namigi razmetani po tleh ali jih uloviš med dogajanjem, ko recimo tvoj Klatež iznenada bruhne kri in se čez zaslon sprehodijo elektronske motnje. In kaj za vraga pomeni doberman, za katerim laziš?! Na tebi je, ali si boš vzel čas in možganske vijuge za odpletanje klobčiča, ki naposled ne pripelje do ničesar zares otipljivega, marveč kakor poetični Sonyjev Journey postreže zlasti s prispodobami.

Slično kot igra ni izrecna v fabuli, ni izrecna pri igranju. Način izvajanja veščin moraš ugotoviti sam, saj ni navodil v slogu 'gumb A je zamah s sabljo'. Človek, ki je igro kupil, bo menda sam od sebe znal pogruntati, kaj nek gumb počne, mar ne? Brez učbeniškega treninga se navadiš garbati sitnobe, dirjati čez prepade, se ogibati pastem in nadgrajevati lik pri štacunarjih sredi zemljevida. Tam zgolj skozi slikice izgruntaš, da se ti bo okrepila določena lastnost (količina zdravilnih kapsul, sablja) ali da boš dobil novo sposobnost (granate), če boš prinesel zadosti rumenih čipov. In kje so dotični? Hja, pogruntaj! Raziskuj! Bodi temeljit! Ti je kak capin prehudo zavdal? Najdi več rumenčkov! Nadgradi! Špil pač pričakuje, da govoriš 'jezik iger', kakor pisatelj ob romanu pričakuje, da si pismen.

Da je Hyper Light Drifter precej hardcore naslov, niti ni toliko odgovorna opisana kriptičnost. Čez nekaj časa se sistema navadiš in navsezadnje tu ni zahojenih puzel kakor v Fezu, kjer si iz pikic na zidovih sestavljal špraho. Da je igra težka in v odsotnosti izbire težavnostne stopnje namenjena zlasti bolj predanim, je odgovorna njena struktura. Je namreč nelinearna v pravem pomenu besede. Ko po uvajanju prispeš v



Junak v rdeči suknji kontemplira kruto smert neznanega titana. Se je moč čezenj odpraviti v nove loge? Ali pa stopiti na dvigalo desno zgoraj, ki ga bo spustilo v globočine?



Šefi, kot je ta krastača, terjajo natančno šviganja po prostoru in udarjanje v pravih trenutkih. Nekje na polovici znajo začeti uporabljati drugačne vzorce.



Prostori, v katere stopiš, so pogosto bojno-spretnostne puzle. Treba je najti čimbolj idealno pot skozi kanalje, zapaziti morebitna stikala in upoštevati morebitno odsotnost ograj.



Tako špil podaja zgodbo – skozi prgišča statičnih sličic, ki nadomestijo govor. Tale človekoliki maček v cerkvi obuja spomine na svojo nesrečo.

vas sredi zemljevida, se lahko odpraviš na vse štiri strani neba. Vse, kar moraš storiti, je, da dvigneš četvero stebrov v centru, kar pomeni, da na vzhodu, zahodu, severu in jugu potolčeš ravno toliko šefov. Kako boš do njih prišel, je na tebi. Lahko drviš naravnost do njih in vmes odkriješ ravno toliko delov trikotnih simbolov na vratih, da te spustijo skozi, ali brskaš za nadgradnjami, da boš močnejši. Lahko se posvetiš zgolj enemu delu karte ali skačeš malo sem in malo tja, kar omogočajo teleporti na ključnih mestih. Lahko rešuješ obstranske spretnostne puzlice, recimo ko moraš s pravočasnim šviganjem čez viseče platforme premagati prepad, in iščeš navidezne stene, ali oboje čisto prezreš. Kakor hočeš in kakor te prime. Zemljevid je sicer v falusu, ampak namenoma – pač zato, da ne veš natanko, kje si.



Naravna izbira za igranje je konzolni joypad, vendar tipke in miška zadostujejo za obračune z neprijatelji. Le to mi ni jasno, čemu avtor igro primerja z Diablom – stopnje se ne ustvarjajo naključno in frpjska plat je lahkotna.

Brez pokroviteljstva

A ne glede na to, kam jo mahaš, ti redno pride do živega, kako kakovostno je igra izdelana. Predvsem navduši gladko, brezšivno prehajanje iz enega gradnika v drugega. Običajnemu brzenju čez prepade sledi spretnostni izziv na tej osnovi, ko se je treba prebiti mimo drsečih blokov ali špic … takoj po zadnjih prečkanih osteh se pojavijo nebodijihtreba, kjer veščino šviganja zaprežeš za iskanje taktično dobre pozicije v nenadoma ograjeni sobani … med tepežem pa iščeš stikalo, ki bo ugasnilo statične stolpiče ali odstranilo stebre, ki te omejujejo. Tako se sestavni deli zlivajo v celoto, ki vleče, vsaj če nisi pretirano koleričen, kajti nekateri deli znajo nuditi pošten izziv. Ni jih malo, ki so pri severnem šefu v obliki čarovniškega ptiča kratko in malo obupali. A nedvomno bi jim šlo bolje, če bi povohali še kako drugo regijo in se malo okrepili, saj zasnova to omogoča. Oziroma če bi se malo bolj posvetili finesam bojnega sistema. Po eni strani ta ne pozna dosti potez in trpi za slično hibo kot preostanek naslova – marsikdaj slabo preglednostjo. Kakor sem na številnih mestih zgrmel v prepad, ker nisem natančno videl, kaj je zid, kaj vrzel in kaj gladka površina (na srečo je nadaljevalnih točk dovolj), tako ni bilo malo obračunov, v katerih sem potegnil kratko, ker se je lik izgubil v barvno preveč enotni pikslasti gneči. Vendar to ne zavda pretirano simpatičnemu udrihanju in streljanju žverc, od kristalnih pajkov prek strelskih krokarjev do ubijalcev z riževih polj, velikanov in robotov. Obračunavanje ne gradi toliko na obilici potez in opletanju s krepelcem kot na tem, da si v pravem trenutku na pravem mestu (ogibanje tiču, ki prifrči z neba, velikanovi roki ali samurajevemu meču) in da zamahe opravljaš kirurško. Prehitro se Klatež upeha, da bi bilo drugače. Nemalo tudi streljaš, vendar ne tjavdan, saj si municijo obnavljaš z uspešnim sekljanjem, in biti moraš natančen.

Prilebdel bo k tebi

Hyper Light Drifter se mi ne zdi tako ubijalski, kot o njem gre spletni glas. Avtorji pravijo, da so privzeli starodavne SNESove omejitve, vendar so bile stare Zelde bolj kompleksne. Tu ni inventarja in ukvarjanja s predmeti, resnejših miselnih orehov ter razprostranjenih ječ – dotične, v katere prideš z dvigali, so precej kratke. Takisto manjka elegance, ko moraš pred obračunom z glavarjem še tridesetič pobrati iste predmete in se skozi zaporedje butajočih skal prebiješ z levo roko, ker vzorci niso popiljeni. Kljub temu pa gre za dober garažni približek težko ponovljivim klasikam in za dvajsetaka v digitalni distribuciji soliden poklon zlati dobi, ki kar noče umreti.



Dokler si prevzet in je v glavi vse sveže, z orientacijo kljub zasilnemu zemljevidu nimaš prehudih težav. Če boš nekaj časa odsoten, pa se pripravi, da boš krepko izgubljen.

***Sneti** se zbudi nekoč nekje, kjer bore malo ve. Sam poda se na pot, polno majhno-velikih zmot.*

83 **lepo povezan krog boja, nadgrajevanja in nelinearnega raziskovanja ✔ krasna pikslasta zunanjost ter izvrstno otožno vzdušje ✔ adrenalinski in zahteven boj ✔ slaba preglednost ✖ ne dosega tistega, čemur se klanja ✖**

Heart Machine za PC (kasneje za PS4 in XBO)



Battlefleet Gothic: Armada je odličen prenos strateške namiznice v digitalno formo. Velike vojne ladje se udarijo na nebeškem ozadju nebul, asteroidnih oblakov in razbitih ostankov nesrečnežev iz prejšnjih bitk.

Battlefleet Gothic: Armada

Minilo je deset tisoč let, odkar se je človeštvo začelo vračati k zvezdam, da osvoji, kar je izgubilo v kataklizmah preteklosti. Pod vodstvom nesmrtnega Boga-cesarja se je zopet povzpelo iz močvirja barbarizma. Nastala je nova era: doba Imperija. Cesarjevo sveto luč je raznesla širom milijonov svetov. Utrdila je železni režim, zgrajen na krvi, monumentalni požrtvovalnosti in brezpogojni lojalnosti. Človek se je naučil sprejeti vojno kot religijo. Orjaške ladje križarijo prek širjav z vselej pripravljenimi topovi, da sovražnike Boga-cesarja zasujejo z dežjem smrti. A ni rečeno, da bo to dovolj za obrambo pred neizprosnimi grozotami iz praznine ...«

Battlefleet Gothic je realnočasovni strateški odkrušek Games Workshopovega namizniškega sveta Warhammer 40.000. V nasprotju z večino epizod se ne dogaja na trdnih tleh, marveč visoko nad planeti, v črnini vesolja. Tamkaj se desetine kilometrov dolge ladje obstreljujejo s plazemskimi kanonadami in salvami torpedov ter se zaletavajo z okleplјenimi kljuni. Plovila izginjajo v eksplozijah fuzijskih reaktorjev in skozi raztrganine v prostoru-času padajo v warp – kaotično dimenzijo, kjer nanje prežijo nepojmljive strahote. Možje pri Games Workshopu so se pred leti vdali hereziji in so namizniško inačico ukinili. Toda na nas je posvetila cesarska blaženost in z Armado smo svet dobili v računalniški različici.

"O presvetli Bog mašine, ozri se dobrohotno na naše plovilo. Posvečena bodi prasketajoča plazma v pogonu. Duh stroja, obvaruj nas pred pogubnimi okvarami."

Čeprav je WH40k postavljen v 41. tisočletje, je podoba daleč od futuristične blaginje. To je čas praznoverja, večne vojne in totalitarnih režimov. Četudi znajo medzvezdne križarke potovati z nadsvetlobno hitrostjo, so blizu antičnim galejam. V njihovih gromozanskih nedrjih garajo stotisoči brezimnih kaznjencev in človeških avtomatonov – servitorjev. Verige rožljajo in torpedi polnijo cevi. Sveti psalmi spremljajo navigatorje, ki telepatsko usmerjajo plovila skozi warp mimo demonskih kremplјev. Spopadi so kruti dogodki, kjer žarkovni snopi režejo skozi energetske ščite in oklepi ječijo pod zadetki težkih granat. Poškodbe odpirajo zevajoče luknje v notranjost plovil in v praznino sesajo stotine nesrečnikov. Kritični zadetki netijo požare in spreminjajo hermetično zaprte oddelke v krematorije. Desanti krvoločnih bojevnikov pustošijo med posadko in za seboj puščajo razbitine – hulke –, slepo tavajoče v pokopališčih jekla.

Inkvizicija je budno bdela nad avtorji pri hiši Tindalos in ti so namizniško izročilo vestno prenesli v digitalno obliko. Armada zajema osnovo Battlefleet Gothica, kakršnega smo ugledali leta 1999. To pomeni najprej štiri začetne frakcije: Imperij, demonski Kaos, Orke in Eldarje. Nadalje pa enoigralsko kampanjo, ki zajema Gotsko vojno, ki je zajela Gotski sektor segmenta Obscurus leta 143.M41. Tedaj je kaotični vojskovodja Abaddon the Despoiler skušal prevzeti starodavne vesoljske utrdbe Blackstone Fortresse, ki so bile spodobne uničiti cela osončja. Pripoved sledi oni iz bukle, zato bodo poznavalci srečali znance, kot sta admiral Ravensburg in inkvizitor Horst. Igramo pa v vlogi novinca, admirala Spira, ki naleti na zlovešče izvidnico prihajajoče flote kaotikov in je potisnjen v odločilne boje.

Kampanja ima krovno obliko poteznice z zemljevidom Gotskega sektorja, ki mu poleg Kaosa zavdajajo piratski napadi heretičnih Orkov in Eldarjev. Sleherni korak je moč floto poslati le na omejeno število nalog in slejkoprej je treba cele planete z milijardami duš žrtvovati zavoljo pomembnejših ciljev, kot je obramba starodavnih artefaktov. Bog-cesar bo odpustil. Igra tako preizkuša trdnost naše vere in nam iz koraka v korak zateguje verigo okoli vratu. Če smo v kateri od bitk neuspešni, vojne ni nujno konec, le s posledicami poraza je treba živeti. To pa zna biti na daljši rok pogubno, kajti če se takšni neuspehi začno nabirati, ti niti brezpogojna vdanost Cesarju ne pomaga več (in moraš naložiti položaj, he). Bo Spire zmogel ojekleniti srce za končno zmago?

"Cesar gospoduje univerzumu, kapitan pa svoji ladji."

Ko sprožiš misijo, nastopi glavni posvečeni dar Armade, realnočasovni taktični boj flot. Ta je križanec med Homeworldom in namizno verzijo Gothica. Gibanje poteka le v eni ravnini in ne v višino. A tudi brez tega povzpetniške kapitane čaka zahtevna igra,



Orki so najbolj ubrisana rasa, karikirana do te mere, da špil iz resnobnega včasih požene v burlesko. Njihove ladje imajo za 'gas' vselej en velik rdeč gumb.



Mojstrovanje gibanja je pol zmage, kajti masivne železne gmote se ne odzivajo hipoma in moraš malo predvidevati. Kljub temu vztrajnost v breztežnosti ni povsem simulirana.

ki postavi odločnost na preizkušnjo. Topovske baterije imajo omejen kot streljanja, zaplate varovalnega oklepa so različno razporejene. Posebej koristna pa je pravično vodena roka pri usmerjanju v zaletavanje, ki je res brutalen ukrep. Glavni topničar lahko zaukaže ciljanje v določene dele nasprotnih ladij, denimo v generatorje ali topovske stolpiče. Kritični zadetki terjajo urgentno pošiljanje inženirskih ekspedicij, včasih pa docela pohabijo ladjo! Posebej nevarni so desantni vpadi bojevnikov, ki ciljajo šibke dele plovil. Zviti admirali se morejo skriti v nebule in presenetiti sovraga. In še in še.

Sleherna ladja pozna posebne ukaze in šele tu se Armada vidneje odmakne od plastičnega zgleda. Naokrog je moč recimo teleportirati mine in podobna grda presenečenja za nevernike. Večino naprednih trikov prejmemo šele, ko možje skozi zmage po Cesarjevi milosti naberejo izkušnje in ladjedelnica pridobi nadgradnje. Z njimi svete križarke objame debelejši oklep in slično, posadka pa prejme dodatne vojaške oddelke za obrambo. Premišljeno nadgrajevanje ob meditaciji in postu je važno, saj so nekateri ukrepi zelo močni. Predvsem pa izboljšana plovila tvorijo jedro razmeroma majhnih flot. V boj odideš z ne več kot tremi do petimi večjimi ladjami. To zna biti za koga razočaranje, a je kar dovolj. Ročno je treba slediti vsaki enoti posebej in sleherni ukaz šteje, kajti umetna pamet ne odpušča napak. Hvala Bogu-cesarju za dejavni premor.

Arzenali ras se imenitno razlikujejo in terjajo poglobljeno razumevanje. Imperij oznanja katekizem s težko oklepljenimi letečimi katedralami, v katerih so nameščene fanatične posadke vojščakov. Kaotični heretiki imajo hitrejše ladje z večjim dosegom orožij in slabšim oklepom. Nihče ne ve natančno, kaj težke kripe orkovske golazni sploh drži skupaj, toda zelenokožci jih blazno radi z vso hitrostjo zakantajo v sovraga, kakor hitro ga uzrejo. Skrivnostni Eldarji so najbolj prefinjeni; namesto energetskih ščitov imajo polje nevidnosti, ki ovira merjenje, blasfemično hitrost in uničujoča orožja, ki so na srečo usmerjena pretežno naprej ... Vse frakcije pa poznajo več razredov plovil, od manjših rušilcev do križark in impozantnih bojnih ladij, ki z navdušujočo baročno veličino okupirajo zaslon in zažarijo kot novoletne jelke, ko topovske cevi zapojejo odo uničenja.

"Hej ho, hej ho, skozi kozmos zdaj gremo, pojma nimamo, kam, dokler tja ne pridemo!" – orkovska mornariška pesem

Po Cesarjevi posvečeni volji je moč kampanjo igrati zgolj z vidika Imperija. A pogum – tudi z ostalimi tremi rasami lahko potuješ skozi luštno nadgrajevanje flote, kajti način skirmish ima obliko ohlapne kampanje brez štorije, le s serijo bitk. Razen tega je na voljo hipen boj z generiranim admiralom in kajpakda večigralstvo, ki je pomemben del Armade. Vendar Tindalos malce razočara Cesarja in Inkvizicijo, saj se v trupu igre pokažejo šibke zakovice. Najprej pri neuravnoteženo zastavljenih nalogah v bitkah. Najboljši obliki boja sta običajen čelni udar dveh flot in prebijanje blokade pristanišč, z drugimi pa je slabše. Včasih moraš pomembni ladji preprečiti, da bi zbežala skozi luknjo v warp, in če gre za zmuzljivega Eldarja, si v zosu. Pri planetarnem napadu moraš barkače postaviti na naključno izbrane točke za bombardiranje in če si jih špil izmisli vreči v oddaljen kot, ti ladje do tja ne prižene niti najbolj nor Ork. Taki prijemi znajo biti res nadležni, in to tako v samotarstvu kot multiju, saj misije tečejo podobno. Če se v kampanji igra s takimi naključji zaroti proti tebi večkrat zapored, te le še gromko govorjena pripoved drži pred zaslonom.

Večigralstvo ima kopico tehničnih težav in omejitev. Boji so do največ dva na dva, pri čemer ne moreš povabiti kolegov s Steamovega spiska. Samodejno iskalo nasprotnikov se zna kruto pošaliti in nas spariti s precej bolj izkušenim igralcem. Zavda tudi neuravnoteženost frakcij, saj se v dvobojih Eldarji poigravajo z nasprotniki, pri dvojicah pa je tandem Imperialcev in Kaotikov ta hip skoraj nedotakljiv. Vsaj če si se priporočil božanstvom računalnika, vsemrežja in kode, da poskrbijo za stabilno linijo. Padci z interneta so prepogosti, igra pa ni ravno zavidljivo optimizirana. Seveda so to rešljive zagate, če bodo avtorji uslišali naše priprošnje. Drugače jih bo obiskala Inkvizicija in jim pomagala z bičem.

Bilo bi škoda, če jih ne bi, kajti Battlefleet Gothic: Armada je brez dvoma eden najbolj vzdušnih naslovov sveta Warhammer 40.000 in hkrati odličen igralni izziv. Dawn of War je naposled dobil sorodnika, vrednega slovesa franšize! To je svet velikih letečih cerkva, ki s salvami težkih topov in laserjev streljajo orke, ki so uspeli poleteti v vesolje. Neznansko srečo imamo, da smo takšne igre sploh deležni. Če uspe, jo avtorji razširijo še z drugimi rasami, ki so četverici sledile v namizniški ediciji: Necroni, Tyranidi, Tau. Imperator varuje!



V ladjedelnicah lahko uriš posadko in na plovila švasaš posebnosti. Ne da pa se jih preobražati z menjavo orožij ali oblike kot v vesoljskih naslovih sorte 4X.

»RAAAMMING SPEED!« se dere Aggressor in v pričakovanju udarca trdno zagrabi stol.

80

neverjetno vzdušje, slog in glasba ✔
večplastna, zahtevna taktična igra ✔
umetna pamet ✔ mnogotere ladje ✔
dizajn nekaterih misij ✖ včasih neuravnotežena ✖
tehnične težave ✖

Tindalos / Focus Home za PC





Na zgornji sliki mnoge pasti, na spodnji prepadi, v katere lahko med streljanjem zgrmiš, in pod njo zavesa iz krogel, ki se jim je treba filigransko ogibati – to je Gungeon.



Enter the Gungeon



Temnica strelica vabi v nažigaška nedrja! Tam boš v pogledu od zgoraj naletel na sto trideset različnih orožij, od lanserja skuš prek robotske desnice (levico je privatiziral Luka Mesec, ki ga žal ne moreš ustreliti) do izstreljevalnika kuge in pokalice v obliki poštnega nabiralnika, ki kanalje nadleguje s pismi, dostavljenimi v sredino čela. S takimi domislicami boš po ločenih sobah, od koder ni izhoda, dokler ne uničiš slehernega capina, eliminiral krdelo običajnih sovražnikov in dosti mini- ter pravenjskih šefov. Vse to v objemu butajoče muzike in čudovite pikselne grafike, ki riše velike, bleščeče, niti ne prehitre, a smrtonosne izstrelke.
Vendar pazi, Temnica strelica ni za vsakogar! Tako je težka in nepopustljiva, da bo prežvečila in izpljunila slehernika, ki se ji ni pripravljen orenk posvetiti ter ni že po naravi nagnjen k mojstrovanju trzalnega igranja. Magnum-Bog obvaruj, da bi vsled židanosti in risankavosti pomislil, da to ni hardcore naslov za hardcore publiko! O tej življenjski napaki bo pričala smodeča se luknja v srcu, ki bo pomenila zaman potrošenih 15 evrov v digitalni distribuciji, kajti nastavitev težavnosti ni. Ena sama je: darksoulovska.

Šus v glavo

Gungeon spomni na Nuclear Throne in Binding of Isaac, ki sta izdelana na podobni 'roguelike' strukturi. To pomeni, da te vsaka smrt pošlje na začetek, nakar se sveže stopnje sestavijo naključno. Da ne bi bilo vse skupaj slučajno prelahko, te pričakajo pasti, od prepadov do osti in kotalečih se kamnov, ne nabiraš izkušenj za krepitev lika in ne odkleneš ničesar, kar bi lahko spočetka privzeto vzel s sabo. Redka pomoč so občasne krajšnice v globlje nivoje obsežne temnice, a so dvorezen meč, saj lahko v zafrknjene pogoje uletiš z začetno oborožitvijo. Ta se razlikuje glede na izbrani lik – to so marinec, obsojenec, lovec in pilot. Sleherni ima pluse in minuse: marinec je oklepljen in hitreje polni krepelo, pilot ceneje nakupuje, lovec s sabo vlači psa, ki išče zakopane stvari.
V vsakem primeru je prva pokalica z neskončno municije osnovna in domala nujno je, da v zmerom znova naključno ustvarjenem blodnjaku čumnat poiščejo vsaj eno dodatno. Najdejo jih v skrinjah, za katere potrebujejo ključe, ali jih kupijo pri prodajalcih, ki tržijo tudi še kaj drugega – dodatno energijo, slepe naboje, s katerimi uničiš prihajajoči naval izstrelkov, škatle s strelivom in slično. Več sovražnikov kot fentaš, več sredstev dobiš, a hkrati tvegaš smrt oziroma poškodbe, ki jih šef brž spremeni v prvo. Glavarja lahko obiščeš, kakor hitro odkriješ razpoznavno preddverje njegovega brloga, vendar to ni priporočljivo, saj slaba opremljenost poveča šanse za crkot. Tedaj je treba biti še tolikanj preciznejši in obvladati ključni gib, premet naprej, v katerem si sprva neranljiv in na koncu ne. Kar pomeni, da se izogneš eni krogli, a pristaneš naravnost v drugi. Ffff ...

Pinjav pinjav pinjav

Omemba Dark Souls ni iz trte izvita. Tudi v Gungeonu moraš trgovce najprej srečati in tudi tu je treba biti stoodstotno osredotočen v vsakem obračunu, sicer ti trda prede. V ječi čaka na ducate smodnikasto-organsko-peklenščkastih sovražni(č)kov, ki te napadajo strelsko in telesno, od oživljenih, povečanih metkov prek coprnikov do sluzavcev, skeletov, gob in tet s koso. Res je, da so povečini izvedenke nekaj temeljnih oblik, tako da jih celokupno ni pretirano veliko vrst. So pa domišljijsko simpatični in srednjeveško fantazijskost mešajo z zgodnjo dobo smodnika in visokotehnološko futuro. Sleherni dobro udari oziroma sproži, naj gre za hodeče granate s širokim radijem eksplozije ali čarodeje, ki proti tebi pošiljajo zavesice velikih svetlečih krogel. Te pri solidnih županih – rešetalni anakondi, nabojnih dvojčkih, razpištoljeni ptičurini – postanejo prave zavese. Tu se Gungeon najbolj spogleda z bullet hellom, japonskimi vesoljskimi šuterji, kjer ubijanje velja ravno toliko kot ogibanje pravim lučkastim ploham. Če ne obvladaš obojega, si mrtev.
Dosti čarobnosti torej skriva igra, vznemirljivih bojev, domišljijskih sovražnikov in skrivnosti, kot so stranski šefi, nevidni zidovi ter oltarji. Vendar zna biti zoprna in nepopolna. Naključna ječa je dostikrat utrudljivo razvlečena, napolnjena s ponavljajočimi se obračuni in manj navdihnjena kot pri Isaacu ter zlatem standardu 'random seedov', Spelunkyju. Nasploh je neusmiljenost pretirana, z mnogo ostrimi vmesnimi poskoki, in neusklajena z zunanjostjo. Ne pomaga niti lokalno sodelovanje, kjer se raztur najmanj podvoji. Marsikateri skozitek opraviš brez pametnega krepelca, nakar šef pomete tla s tabo, ker ne sodiš med odstotek mofotov z refleksi munga. No, za take je pa Gungeon kot nalašč.

***Sneti** za prvi maj strese smodnik na kres. Po eksploziji se zbudi v temnici, kjer mu družbo delajo jeznoriti kapselni.*

72 skozitekov ✖

domiseln združek klasičnega in bullet-hell streljanja ✔ krasna pikslavost ✔ veličastna, ko se vse poklopi ✔ po nepotrebnem neusmiljena ✖ dosti praznih

Dodge Roll / Devolver Digital za PC in PS4

Samorost 3



Samorost v češčini označuje izrezljane kose lesa, ki spominjajo na bitja. V brnskem studiu Amanita Design so si zamislili, da dosti takšnih umetninic pluje po vesolju, na njih pa prebiva čudaški živelj vseh vrst in oblik. Eden od njih je brezimni palček, ki je že dal čez dvoje drobižnih čarobnih vesoljskih pustolovščin. Zdaj je pred njim novo, daljše popotovanje, kajti zagata je tokrat večja. Vsemirsko ravnovesje je namreč skaljeno in ugotoviti mora, kako reči postaviti na svoje mesto.

Škrateljc in vesolje

Spokojnost junačkovega vrta zmoti trobenta, ki prileti z neba. Po hecnem naključju v hiši najde buklo, ki ga pouči o velelignju, ki je požiral planete, dokler ga niso s pomočjo trobelj ustavili štirje modreci. Toda čemu jo ima sedaj malček? Sklene, da bo poiskal lastnika in mu inštrument vrnil. Sicer nima vesoljskega plovila, vendar je glasbeno nadarjen, zato mu novo orodje omogoča sporazumevanje z duhovi. V tem je srž malce hecne avanture, ki ne pozna klasičnega pogovarjanja in kombiniranja predmetov. Namesto čvekanja so tu hecne animacije v oblačkih, ki povedo, kaj je treba postoriti. Tako mu duh čebulaste rastline razodene, da je primerna za vesoljske polete, dedek pa obljubi pomoč, če mali uspe napaberkovati preostale dele za raketico. Tak pristop naredi avanturo primerno za vse, zlasti za mlajše, ki so nevešči tujskih jezikov. Se je pa treba včasih potruditi, da pravilno dojameš nejasna slikovna sporočila.
Srečoma škrateljc navadno ne stika po več kot petih zaslonih hkrati, tako da ni dosti razbijanja glave. Pri tem je z rdečo nitjo pravzprav povezanih le malo vročih točkah. Dosti je namreč postranskega početja, ob katerem se redno zamudi, ne vedoč, da nima zveze z glavnim kvestom. To zna v navezi z nejasnimi napotki in nasičenostjo fotorealistične podobe botrovati zmedi. Tako k petju pripravi termite, v piramido zloži rake ali spodi netopirje. Nič od tega ni zoprno in pridoda k občutku živosti sveta, pa še vsakič si deležen fletne animacije ali pesmice ter trepljaja po hrbtu v obliki sijoče značke in spremljajočega dosežka.

Od planeta do planeta se začela je štafeta, Kavbojc stiska in trobenta, a ne najde do sekreta.

70

domiseln, poseben svet ✔ podrobna, nenavadna podoba in zvok ✔ mestoma nejasni cilji ✖ težaven vmesnik ✖

Amanita Design za PC in mobilije

Vsepovsod lubje

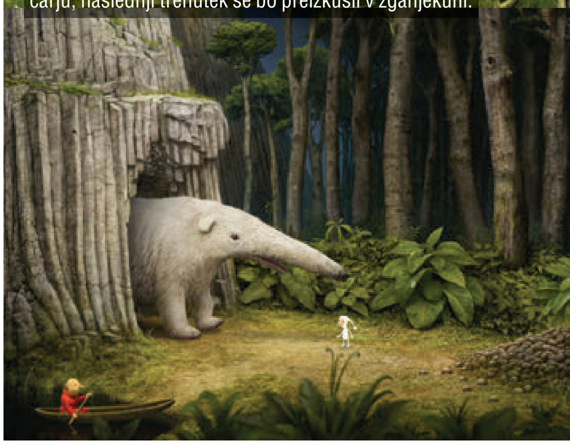
Tako se junaček prebija od enega do drugega nebesnega telesa in spozna nebroj čudaških likov. Zdaj na drobnem planetu obišče samotarja, ki spomni na dogodivščine Malega princa, v naslednjem trenutku se trudi nahraniti mravljinčarja, goji cvetlice in gobarju pomaga urediti karte. Slednje je ena od mnogih (do)miselnih zagonetk, v kateri mora s kombiniranjem pravilnih sličic ustvariti zgodbo lovskega plemena. Pogoste so tudi glasbene puzle, kjer pride do izraza močna zvočna plat. Najbolj navdušijo onomatopejski zvočni učinki, kjer denimo frčanje raketice oponaša človeški glas. Prav tako kul izpadejo govorjeni izmišljeni jeziki, med katerimi skoraj spoznaš kakšno slovansko besedo. Recimo, ko junaček luštno odkima “ne, ne.”
Kljub zmedi, lovu na piksle in nekaj nelogičnim rešitvam ugank je Samorost 3 simpatična avanturica, predvsem na rovaš prijetne lahkotnosti. Namesto zaguljenega mozganja stavi na raziskovanje planetov, ki segajo od z mahom in gobami prekritih debel prek puščavskih gmot do površine, posejane s kraterji. Navduši samosvoj grafični slog, ki meša fotografije z ilustracijami in nagrajuje zvedavost ter potrpežljivost. Je pač tiste baže igra, s katero ne gre hiteti in je kot nalašč za sproščanje pred spanjem. Ker je tokratna palčkova avanturica konkretnejša in traja kakšnih sedem ur, je tudi cena višja od predhodnic. Za malce zasoljena dva desetaka tako dobiš drugačno, zasanjano pustolovščino, ki pomanjkljivostim navkljub zleze pod kožo in se vtisne v spomin.



Samorost je avanturica z malo govora in rabe predmetov. Poudarek je na lahkotnem raziskovanju in zagonetkah.



Palček počne vse sorte reči. Tule pomaga mravljinčarju, naslednji trenutek se bo preizkusil v žganjekuhi.

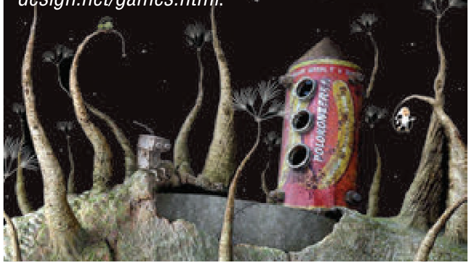




Področja so blazno raznolika in naphana s podrobnostmi, naj gre za razpokice v lubju in detajlne lišaje ali podzemlje, kjer junak zapleše z rudarji.

ČEŠKE PRAVLJICE

Češka ekipa Amanita Design se je v anale vpisaliaz izvrstnim Machinariumom (J197, 90). A pričelo se je leta 2003 s zastonjskim Samorostom, ki ga je Jakub Dvorský napravil za diplomo na faksu. To je bila grižljajčkasta petnajstminutna avanturica z zapomnljivim grafičnim slogom in preprostim klikanjem po vročih točk v pravilnem vrstnem redu. Nobenega inventarja in čvekanja, le preiskovanje skoraj fotorealističnih prizorišč. Glavni je bil palček v pižami, ki je moral rodni planetek obvarovati pred trkom z asteroidom. Vsled hude popularnosti je nastalo nadaljevanje, kjer je bilo treba rešiti ugrabljenega psa. Oba fina bonbončka se splača pohati zaradi drugačnosti. Najdeš ju na *Amanita-design.net/games.html*.





Na čelu bojne skupine je običajno dreadnought (največji stroj na sliki), dočim ostale enote drobencljajo okoli njega. Veteranski orjaki okrepijo vse bojevnike okoli sebe.



Baze so z nekaj tovarnami in rudniki puste. Strateška orožja, od topništva do atomskih raket, so bila važen del Annihilationa, tu pa so poskrita v veščine ali žal sploh manjkajo.

Ashes of the

V 22. stoletju je človeku uspel skok iz mesa v stroj in naprej v metaverse. Zemljo poseljuje več milijonov transljudi s skorajda neuničljivimi kibernetskimi telesi in peščica postljudi, katerih zavest je v celoti prenesena v medmrežje. S subkvantnim transportom jo lahko v hipu pošljejo svetlobna leta daleč, zato se začne bliskovito osvajanje vesoljskih prostranstev. Toda postčlovek stežka kroti novopridobljeni občutek vsemogočnosti in trči ob sile, ki jim takšna domišljavost ni po volji ...

Čemu ponavljam uvod v Total Annihilation, se sprašuješ? Saj ga ne, toda asociacija je razumljiva, kajti možje in žene pri Stardocku so si to legendarno realnočasovno strategijo pri snovanju Ashes of the Singularity obilno jemali za zgled. Tudi v Pepelu se udarijo soldateske avtomatov, ki jih upravljajo umetne pameti. In tudi tu je vojevanje posledica nastopa tehnološke singularnosti in selitve človeškega uma v digitalno.

Z vseh vetrov

Naslednji prijem iz TA je izdelava vojaštva s sipanjem nanobotov, v katere sta pretopljeni glavni surovini, kovine in radioizotopi. Najmanjšim izvidnikom in tankcem sledijo zmogljivejše 'križarke' in ogromni kolosi 'dreadnoughti', ki se šibijo pod grozdi topovskih cevi. Mornariško poimenovanje ima smisel, saj vse kopne enote lebdijo. Se pa špil zadovolji s klasičnimi kartami bojišč in ne zaobjame celotnih planetov kot Planetary Annihilation. Neusahljiva nahajališča surovin so zbrana okoli generatorjev, ki jih moraš zavzeti in tam zgraditi baze s tovarnami. Pristop sta popularizirala Dawn of War ter Company of



Ashes dobro spoji važnost številčnih sil z veščim upravljanjem. Tovarne morajo nenehno bruhati vojaštvo in ko se na polju takole udarita veliki armadi, srce igra. Nekatera orožja so zelo bliskajoča, kot tale plazemski bič. Rabiš pa stasito računalo.

e Singularity

Heroes in terja pogumno širjenje po karti, ne plaho želvakanje. Obrambni stolpiči namreč niso tako zmogljivi kot v TA ali Supreme Commanderju. Namesto daljnometnih topniških baterij Ashes uporablja orbitalno bombardiranje na priklic, ki ima vlogo superorožja, vendar moraš biti pazljiv, ker surovine zanj potrebuješ za nadgrajevanje vojske. Bojne izkušnje zbirajo zgolj dreadnoughti, ker so manjše enote preveč pogrešljive.
Te masivne bojne ladje so jedro 'armad', glavne novosti v Ashes. Če skupino združiš vanjo, računalo prevzame nadzor nad obnašanjem njenih delov. Ti jo le pošlješ v naskok, topniške križarke pa bodo same pazile, da ne pridejo preblizu nevarnosti. Ustrezno silicijevo pamet moram pohvaliti in zavoljo nje se lahko posvetiš strateški situaciji, namesto da bi klikal po vsakem tanku posebej. Je pa vmesnik v tem oziru nezadosten. Skorajda ni naprednih nastavitev obnašanja, denimo umik ob prejeti škodi, in ko enote zakleneš v armado, jim je nerodno karkoli ročno ukazati. Hardcore vojaška serija Airborne Assault, ki uporablja podoben način, to počne bolje. Tudi pogleda ni moč povsem odmakniti kot v SupComu.

Hladna kovina

Uvajanju rabi enajst misij prve epizode samotarske kampanje, ki predstavi frakciji Post Human Coalition (PHC) in Substrate. Speljeō jo v nekaj večerih in ima starošolski pridih z izmenjavo napadov in obramb, ne napetimi štorijalnimi heci kot Starcraft (2). Je pa odlično zaguljena, saj je silicijski sovrag napadalen in prilagodljiv! Upam, da bodo avtorji izpolnili obljubo in dodajali epizode, saj je obstoječa kampanja kratka. Zato je Ashes ta hip obvezno špil za boje na liniji, drugače ne upraviči polne cene. Na okrog ducatu kart se lahko pomeri do šest igralcev, tudi s pomočjo samodejnega iskalnika, ki ima še težave z uravnoteženjem nasprotnikov. Multiplayer pokaže, da je Ashes kar globok, saj se nove uporabne kombinacije enot na forumih rojevajo iz dneva v dan.
Po drugi plati svetu manjka zapomnljivosti. Impozantni so le dreadnoughti in nedavni Homeworld železju mnogo uspešneje vcepi osebnost. Ne pomaga, da sta si frakciji videzno podobni in je glavna razlika to, da ima le Substrate energetske ščite. Stardock v prezentacijo ni vložil dovolj cvenka, ker je posnetega govora malo in kampanja produkcijsko deluje podhranjena. Očitno menijo, da nas mora sezuti že grafika, kajti špil je merilnik zmogljivosti mašin v DirectXu 12. Hja, zviška zreti na množico kovinskih gmot, ki se obmetavajo z žarki, je mestoma res fajn. Toda lepe teksture ne nadomestijo dizajna. Ta hip je Ashes solidna podlaga, na katero namerava Stardock obilno dodajati. Vendar bo treba še dosti sprejanja nanobotov, preden se bo izcimil revolucionaren RTS, kakršnega so napovedovali.

Tako kot Aggressor sestavlja gigantske robotske armade, bo moral Stardock to igro še dograjevati.

72 huda umetna pamet ✔ množice vojaštva ✔ globina ✔ lebdeče bojne ladje ✔ kratka kampanja ✖ pomanjkljiv vmesnik ✖ medel svet ✖ Stardock za PC

ATARIJEV TREZOR

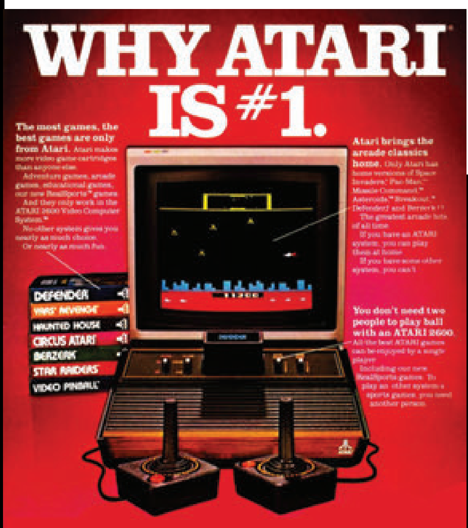
Atari Vault je digitalno skladišče, v katerem se je znašla stotnija iger in igric izpred desetletij. Sneti preveri, koliko je vredna dinozavrska kompilacija.

Stari Atari je bil znameniti ameriški izdelovalec igralskih sistemov, ki je v sedemdesetih z avtomatom Pong utemeljil digitalno zabavo in jo desetletje kasneje s konzolo 2600 pripeljal v čezlužne domove. Bili so neverjetno uspešni, toda kakor lahko prebereš v analih v Jokerju 260 (Padla velikana) in 192 (Kratka zgodovina špasa), se jim je od višine zvrtelo. Leta 1983 se je zaradi orjaške količine zanikrnega, neprodanega konzolnega softvera in umetno napihnjenih delnic podjetje zrušilo vase in s sabo vzelo dobršen del dotlej cvetočega trga, kar je znano kot 'the great videogame crash'. V Evropi ga na srečo nismo bili deležni. Kar nekaj časa je trajalo, da je v ZDA prišel Nintendo z NESom in Mariom ter opeharjencem povrnil zaupanje v elektronsko zabavo.

Atari, katerega ime pomeni situacijo v namizni igri go, je šel po tistem skozi več preoblikovanj. Med drugim v računalniško firmo, osredotočeno na linijo ST. Ko je šel ta biznis cugrund, sta po menjavanju lastnikov od nekdaj kultne znamke ostala samo ime ter logotip. Zdaj sta v lasti bank, priložnostnih vlagateljev in stricev iz ozadja, ki molzejo zapuščino. Denimo z mobilno telovadno aplikacijo Atari Fit, ki kot nagrado pri švicanju streže s starimi igricami, kar je ena bolj trapastih idej v zgodovini branže. Taiste ancientne špile so zdaj zbrali v računalniški kompilaciji Atari Vault, ki jo tržijo po Steamu. Naj bodo nostalgiki preč od navdušenja?

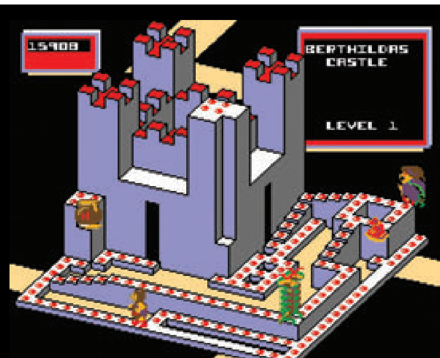
"INSERT COIN!"

Formalnopravno je vrednost za denar nepopisna, saj v Vaultu najdeš sto iger. Levji delež jih je s konzole atari 2600, osemnajst z avtomata. Med slednjimi izstopajo večnice, kot so Pong, Asteroids in Centipede, ki so presenetljivo dobro prestale zob časa. Tudi sobni sistemčič prispeva nekaj klasik, kot sta Yar's Revenge in Adventure. Oboje so nanizane v uporabnem vmesniku, kjer instantno preveriš ali spremeniš komande in preveriš rezultatske lestvice. Na njih se po internetu primerjaš s prijateljčki in z vsem svetom. Izvirna postavka je spletno večigralstvo za dva, ki dopolni privzetega lokalnega. Za vsako igro posebej lahko postaviš partijo ali iščeš ustvarjene, kjer se povežeš z znancem ali neznancem in igraš, kakor bi bil ob tebi. Nekateri naslovi nudijo neposredno tekmovanje, kot je dirkačina Super Sprint, pri drugih se zapored izmenjavata.



Ameriški oglasi so bistveno bolj napadalni od evropskih. Takole so v revijah dvainosemdesetega zagotavljali, da je atari 2600 najboljša konzola, ker ima dva joysticka in predelave z avtomatov.


Troje naslovov s sistema 2600 – Adventure, Football in Radar Scope – pokaže neznansko primitivnost tako grafike kot vsebine. Tovrstni špili imajo bolj kot ne samo še muzejsko in nostalgično vrednost, ki jo čislajo udarjenci na prastaro.



Na Crystal Castles me vežejo lepi spomini, saj se je moj prvi opis za Moj mikro tikal spectrumove predelave. V vlogi medvedka pobiraš pike po tleh in se ogibaš nepridipravom. Kar v redu.



Lični meni v ravni črti ločeno naniza avtomatne in konzolne igre v Trezorju. Prve so predstavljene v obliki izvirnih ohišij, druge kot kartonske škatlice. Pri obeh je moč spremeniti mnogo nastavitev.

Špili so emulirani perfektno, zvenijo primerno starodavno in tečejo v britvično ostrih visokih ločljivostih, pri čemer moč računalnika domala nima vloge, ker je grafično vse tako preprosto. To je bil čas dvorazsežnosti z orjaškimi kvadratnimi piksli in živopisanimi barvnimi flehami, občasni 3D pa je tekel v obliki lasno tankih, neonsko žarečih vektorjev na enostavni črnini, ker hardver več ni zmogel. Nadzor je lahko tipkovniški, joypaden ali miškast; slednje je uporabno pri igrah, kot je Missile Command, kjer si jedrske rakete nad mestom v izvirniku klatil s sledilno kroglico, trackballom. Avtomat Super Sprint je sicer imel dva volana, a priklop slednjih bi bil najbrž že pretirano geekovski.

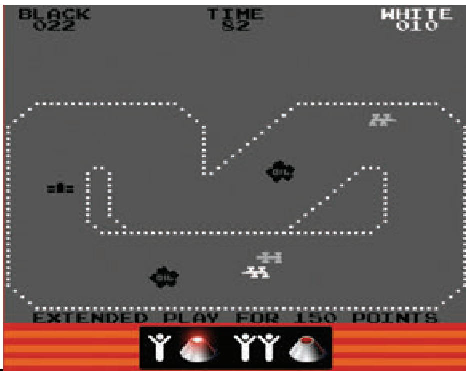
VEČ NI NUJNO BOLJE

Kdor ceni zgodovinsko vernost in vzdušje, bo z jedrom zadovoljen. Težava je v tem, da je Vault polovičarski, umetno nabuhnjen in predrag. Prvo se kaže v tem, da ni osrednjega strežnika, ki bi nudil seznam vseh odprtih večigralskih partij, marveč je treba vohati za vsak naslov posebej. Bržda je tudi to razlog, da je spletni multiplayer praktično mrtev. Takisto je moč iz neznanega razloga postavljati strežnike za enoigralske naslove, dočim so vsi špili za atari 2600 brez spletnih lestvic.

Nadaljnji problem je v tem, da je med stotnijo naslovov ogromno plev in malo zrn. Zlasti to velja za atari 2600, katerega špili so izredno primitivni, občutno bolj kot tisti za spectrum in C64. Konzola je bila sama po sebi resda deležna boljših titul od brutalno osnovnih Golfa, Basketballa, Swordquesta in slične stelje. Na primer še danes sekajočega Pitfalla in Hera. Vendar takih v kompilaciji ni, saj niso Atarijevi in zanje niso pridobili licence. Tako so še najboljše predelave z avtomatov, od katerih pa so mnoge ironično prisotne v pravi, neprimerno boljši inačici. Lahko bi pridodali vsaj še sistema 5200 in 7200 ter zanimivostne opise, če že ne intervjujev, dokumentarcev ali TV-oglasov. Preveč ogoljeno je vse skupaj, zlasti upoštevaje ceno 20 evrov. Ta je sploh nabreknjena ob dejstvu, da je moč vse igre brezplačno pognati v emulatorjih oziroma brskalniku *(Virtualatari.org)*, v ozaljšani obliki pa kar na *Atari.com/arcade*. Ve levica, kaj dela desnica?

No, najbolj kritični pomislek je širši, krovni. Atari Vault je za Evropejca preprosto manj privlačen kot za Američana. Onkraj Atlantika ti avtomati in konzole masovno izzovejo nostalgična čustva, v Evropi in zlasti v Sloveniji pa le pri redkih posameznikih. To pač ni Sinclair ali Commodore Vault, ki si ju tod želimo neprimerno bolj.

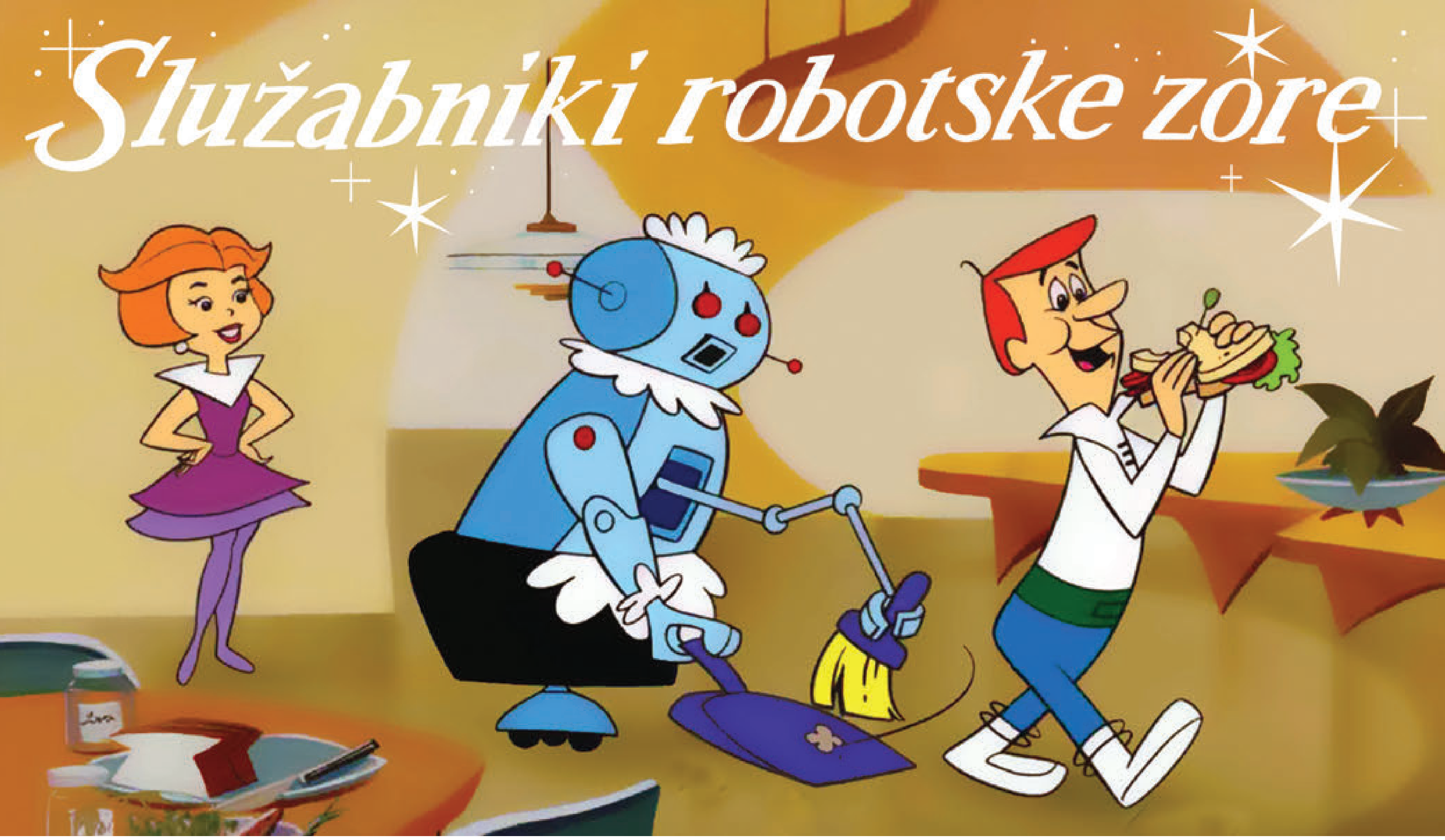
Atari za PC, mac in linux





Igre z Atarijevih samostoječih naprav v igralnicah so se zvečine postarale bolje kot sobne. Črnobela dirkačina Super Sprint je bolj tako, zato pa je večna klasika Missile Command, kjer braniš mesto pred nuklearnim dežjem.

Služabniki robotske zore



Mehanična Fata je bila najboljše darilo ljubljeni, ki ga je Božiček kdajkoli zrinil skozi dimnik. Vihravi pove zgodbo o robotu, ki je v hišo prinesel mir, ženino neskončno hvaležnost in talno čistočo.

Rosie Jetson, po domače Rozi, iz animirane serije s sredine šestdesetih let je praidol robotizirane služkinje. Vestno opravlja vsa gospodinjska opravila in družini odnaša rit. Kar se je tiste čase zdelo kot čista znanstvena fantastika, je dandanes resničnost. Zoprno sesanje opravljajo okrogli robotski stvori in to v naši odsotnosti, tako da se jih sploh ne zavedamo Natrpani s tipali in pametjo križarijo po stanovanju, medtem ko se krtače in metle vrtijo, da srkajo smeti s tal. Eni bolj uspešno, drugi manj, odvisno, koliko cekinov pogrešimo.



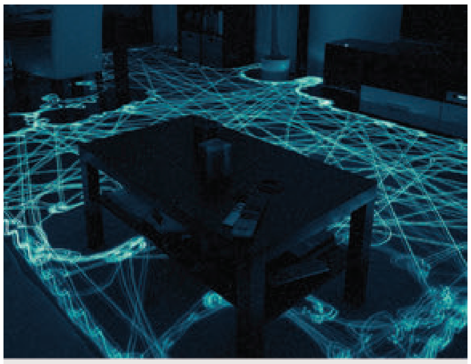
Electrolux je robotski sesalnik, znanilca prihodnosti, poimenoval po kambrijskih trilobitih oziroma trokrparjih. Cena: dva tisočaka. Nič čudnega, da je izumrl, ko so uletele cenejše Irobotove roombe.

Njihova zgodba se je pričela ob koncu preteklega tisočletja, ko je švedski Elektrolux predstavil prvi robotski sesalnik trilobit. Toda zaradi cene se ni prijel in ti onegaji so se pričeli širiti šele kasneje, ko je ameriški vojaški pogodbenik Irobot svoje izvidniške tankce predelal v sesalne roombe. Niso bili sprejeti čez noč, a kakor smo napredovali do popolne odvisnosti od mobilnikov, nekateri ne vemo več, kako smo lahko v starih vremenih sesali na roke. Besedo roomba so zato v urbanem slovarju že ozavestili kot "zahrbtni robotski sesalnik, ki se bo nekoč dvignil, da zasužnji človeštvo."

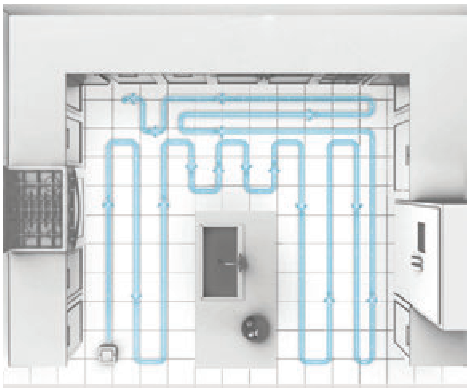
Brez ali s karto prostora

Robotski strokovnjaki porečejo, da bi bili lahko avtomatizirani sesalniki za podobno prgišče cekinov precej bolj pametni. Njihovo delovanje je namreč mnogokrat videti nerodno, zaletavajo se v stene in navidez brez pravega smisla bezljajo po sobah. Večina se jih namreč zanaša na matematično verjetnost, ki pravi, da bo robot gotovo obiskal poslednjo točko, če se le dovolj dolgo naključno giblje po sobi. Trilobite se je popeljal po robovih, da je izračunal velikost prostora, prvi generaciji roomb pa je bilo treba ta podatek vpisati. Novi modeli so pametnejši in prostor premerijo z infrardečim tipalom. Prvi robot s to sposobnostjo je po zagonu nekaj trenutkov stal, medtem ko hitrejši procesorji zdaj dopuščajo meritve med vožnjo. Če onegaj med sesanjem odkrije drugo sobo, ponovi meritev, dokler sob ni preveč in bi slepokurjenje trajalo dlje časa, kot ga dopušča baterija. Tedaj se sesalnik poskusi vrniti k polnilni postaji.

Boljši modeli so opremljeni z računalniškim vidom, ki naključnost spremeni v sistematično vožnjo po vzporednih pasovih, pri čemer se zavedajo, kje so. Kamera Samsungovega navibota snema strop, vidi njegove robove in oblikuje karto prostora. Zapomni si tudi v infrardeči svetlobi vidne markacije, ki robotu v navezi z drugimi tipali pomagajo določiti položaj. V tem smislu mu je podobna nova roomba, le da njena kamera gleda naprej. Robot firme Neato Robotics pa z ozkim snopom laserskih žarkov meri razdalje do ovir in s hitro rotacijo okoli sebe oblikuje karto. Taka robofata ve, kakšne oblike je bivališče, kje se nahaja in kje je že bila. Vmes lahko napolni baterije in nadaljuje z delom. Nobeni pa ni mo-



Robot, ki ga vodi matematika, pelje v spirali dokler ne trči ob oviro. Začasno vozi ob njej, nakar seka prostor pod naključnimi koti. Če sesa dovolj časa, vsako točko v povprečju prevozi štirikrat. Večina jih prostor izmeri, da oceni čas premikanja, pri čemer tipalo na prvem koleščku meri prevoženo razdaljo.



Vožnja robota, ki je spregledal in dojame prostor, je bolj logična in za polovico krajša. V glavi oblikuje tloris prostora, naredi načrt sesanja in šofira v vzporednih pasovih. Bodisi naprej posesa ob robovih in nato še ostalo površino, bodisi obratno.



Novejši modeli robotov se povežejo v wi-fi, zato jih lahko prožimo z aplikacijo. Na zaslonu mobilnika izbiramo čase in dneve, ko naj sesa, in razbiramo njegov osnovni status. Kaj dosti več pa ne, saj je proizvajalec varnost povezanega robota vzel resno.



Med sesalnimi mehanizmi so velike razlike. Najbolj ceneni imajo golo odprtino, dražji pa boljši sistem krtač in tipalo podlage, ki poveča moč sesanja na preprogah. Na seznamu je še tipalo umazanije, ki robota dlje časa zadrži na mestih z več smetmi.

goče narisati tlorisa bivališča in ga vnesti v pomnilnik. To bi bilo prezahtevno za povprečnega uporabnika in zdi se, da sploh ni potrebe. Senzorji računalniškega vida, prepotrebni za sistematično sesanje, izdelajo dovolj natančen model okolice.

Odbijači, bariere in net

V sobah so kajpakda ovire, ki se jim mora sesalnik izogibati, ne da bi zaradi tega manj vešče opravil zadolžitev. Bot, ki nima bližinskega tipala, se v okolico zabije s polno hitrostjo. Pri tem jim pomaga le vzmetni odbijač. A večina ima infrardeče, redki ultrazvočne senzorje, ki uspejo upočasniti premikanje. Mehanično tipalo dotika nato poskrbi, da se onegaj obrne in vijuga med nogami in kredencami. Prav tako so sodobne inačice opremlje s talnimi motrilniki, da ne zgrmijo po stopnicah. Se jim pa zna primeriti, da med motoviljenjem sesalnik zapre vrata in ne more več ven. Prav tako se ujame v past, če je rob med prostoroma na eni strani dovolj nizek za vstop, na drugi pa previsok za vrnitev.

Običajni dodatek sesalniku so navidezne bariere – baterijsko napajane škatle z IR-oddajnikom. Z njimi zaščitimo površine ali sobane, kjer bi lahko naredil več škode kot koristi. Irobot jim je dodal svetilno funkcijo, saj se je izkazalo, da lahko večsobna bivališča sesalnikom z naključno potjo povzročijo nemalo težav. Ko naleti na žarek svetilnika, ve, da mora najprej dokončati čiščenje sobe in šele nato zapeljati v naslednjo. Roboti s kamero ali laserjem s tem nimajo težav, ker se zavedajo tlorisa bivališča, zato funkcije svetilnikov ne potrebujejo. Je pa res, da uporaba dodatkov prinese nekaj skrbi. Napajajo jih baterije in so tujek v negovanem okolišu.

Čeprav so cenejši modeli nepovezani in jim program sesanja nastavimo s tipkami na ohišju, boljše naprave že vstopajo v internet stvari. Prek mreže nadgradijo pamet in prek mobilniške aplikacije jim določimo dneve in ure, nakar avtomat termine ponavlja v nedogled. Sprožimo jih na daljavo in s fonom preverimo, kdaj so končali. Naprednejših možnosti pa ne omogočajo. Sesalnik s kamero bo morda nekoč postal varnostnik, ki preganja tatove in zbira dokaze o prešuštvu. Gotovo se bo znal pogovoriti s pametnim domom, kdaj naj sesa, da se bo stanovalcem čim manj motal pod nogami, in po potrebi med sesanjem izklopil alarm. Toda danes znajo zato početi le eno – bojevati se s smetmi. Problem je namreč tudi v varnosti zoper hekerske vdore.

Robofatina učinkovitost

Pod črto je talna čistoča rezultat sesalnega mehanizma. Od baterijsko napajane pripravice ne moremo pričakovati efekta kilovatnih mašin. Česar iz tepiha ne izvleče močan ročni sesalnik, ne bo niti robot. Bodo pa tla vsekakor redno čista, tudi zato, ker so nasproti vrteči se krtači izboljšali, da bolje pobirata smeti, dočim ju vanje zapleteni izpadki dolgolascev manj uničujejo in jih je laže odstraniti. Le krajna hitrosukajoča metla je že dolgo enaka. Meče smeti pod krtači, kadar pa jih zajame na napačnem delu, jih odbije daleč proč. Zato robot pri razsutem sladkorju lahko naredi še večji nared. Bilo bi bolje, če bi znal metlo tedaj za kratek čas izključiti.

Čeravno se samostojneži dokaj dobro izogibajo oviram, jim je pametno pomagati. Ako so stoli na mizi, se robot ne bo mučil z iskanjem poti okoli njih in učinek bo boljši. Manj je predmetov na poti, bolje je za vse, saj zna posesati lego kockice, ki so ravno dovolj majhne, da jih ne zazna kot ovire. Daljši konci niti pa lahko zagozdijo krtače ali pogonska kolesa. Robot bo tedaj obstal in čakal, da odpravimo težavo. Zgodnji modeli so se mučili celo z resicami na koncu preprog, v katere so se ujeli; dandanašnji imajo z njimi manj problemov. Ostajajo pa koti, zakleta mesta izven dosega. Robotska roka, ki se je iztegnila, da bi od tam z metlo odstranila smeti, se ni obnesla. Nekaj dela vendarle mora ostati za klasični sesalnik in žensko roko.

Robofate se po zaključku tlake vrnejo na postajo, kjer napolnijo baterije, najboljše pa nabirek preložijo v večjo posodo. A občasno ne najdejo poti domov. Postaje so namreč kot svetilniki, ki robota mamijo z infrardečo svetlobo. Ko naprava ugotovi, da je po algoritmu naključnega gibanja prešla ves prostor ali je baterija že na koncu moči, začne tavati in iskati signal. Če pri tem ni uspešna, se ustavi in čaka lastnika. Ampak to se zgodi poredko; večkrat po nerodnosti rine postajo pred seboj, dokler ta ni v položaju, v katerem je priklop mogoč. To se pripeti tudi robotu z vidom, ki pozna njen položaj.



V bivališču imamo površine, kjer robota ne želimo, denimo kot s skodelicami hrane za hišne ljubljence. Zato tja postavimo navidezno bariero. Ko robot zazna zid infrardeče svetlobe, se obrne. Podobno deluje svetilnik, ki pomaga pri sesanju več sob hkrati.



Robofate so primerne za vsako bivališče, ki je večje od študentske sobe. Posebej one, ki znajo dopolniti baterijo in nadaljevati sesanje. Nekatere imajo nekaj elementov osebnosti, recimo govor ali zvok, zato takega robotka družina vzame za svojega in mu pogosto celo da ime.

Koliko nas stanejo?

Ponudba v Sloveniji je uboga in v resnici omejena na Irobotove roombe. Na srečo dandanes le-te niso več toliko dražje od tujine, kakor so bile svojčas. Samsung in Neato pri nas nista naprodaj. Cene modelov se gibljejo med tremi stotaki in tisočakom, pri čemer je tiste na dnu cenovne lestvice treba često na roke prenašati iz ene sobe v drugo. Šele za petstotaka pa dobiš kakovostno napravo, ki bo sposobna po urniku počistiti več prostorov hkrati. Za večjo izbiro se kajpakda velja ozreti čez mejo. Vsekakor je izbira modela težka, saj ni nujno, da potrebujemo najbolj dovršenega. Občutno cenejši lahko rabi enako dobro. Odvisno od velikosti domovanja in prisotnosti domačih živali, ki puščajo kupe dlak.



Moja roomba 780 tlačani tri leta trikrat tedensko. Krtače, metlice in filtre je treba menjavati enkrat letno, toda nam se je dogodilo nepričakovano: crknil je infrardeči senzor. Cena robota in stroški obratovanja ter servisa, brez elektrike: 1,13 evra / uro.

Občasno pride na trg poceni sesalnik iz kineske falange, katerega uporabnost je vprašljiva. Njihov hodni mehanizem je manj robusten in vožnja v ravni črti manj natančna, zato ostajajo neposesane površine. Cenejši imajo manj zmogljivo elektroniko, preprostejše algoritme za optimizacijo vožnje, slabšo baterijo in manj natančna tipala oziroma le najnujnejša. Isto velja za sesalni sklop, ki bodisi nima krtač ali pa so te manj učinkovite. Odsotni so nadalje filtri, ki preprečujejo, da bi sesalnik droben prah izpihal nazaj v prostor. Princip delovanja je sicer pri vseh podoben, toda kakovost opravljenega dela je sorazmerna z razlikami v konstrukciji robota – in s ceno.

Iskanje čistačice Rozi

Atlasu, čudežnemu androidu Boston Dynamicsa, so že porinili metlo v roko in zapisali, "da čisti bolje kot vsaka roomba." Kaj ne bi, saj ima roke in lahko premakne stole in druge predmete, ki so mu napoto! Ampak ali to pomeni, da jo bo v futuri zamenjala humanoidna služkinja iz kovine in žic, ki nam bo vse prinesla k riti ali uslišala vsak, še tako neobičajen ukaz? Morda nekoč ali pa tudi ne, a odveč je razpravljati o zelo oddaljenem času. Veliko prej bodo mrčesu podobni avtonomni sesalniki in pomivalniki tal našli mesto v slehernem gospodinjstvu ter postali integriran del pametnih domov. Inteligenca hiše jim bo zapovedala, kdaj naj se odpravijo na delo, morebiti pa jih bo za nameček še opazovala in pripomogla, da bo delo bolje opravljeno.

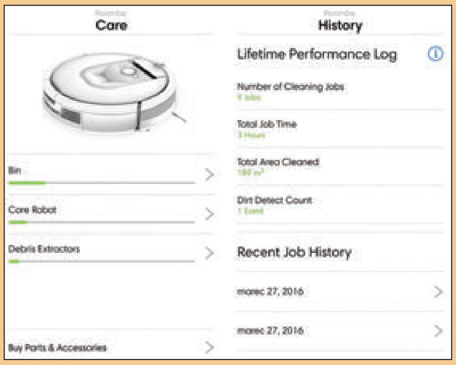


ROOMBA 980 najpametnejši gospodinjski samodejnež

Firma Irobot je svojemu čistilnemu robotu sedme generacije vdelala kamero in sposobnost sistematičnega čiščenja v vzporednih pasovih. S povezavo v splet po wi-fiji je nova roomba vstopila tudi v internet stvari. Pri tem proizvajalec zagotavlja, da v oblak pošilja le nujne podatke in je v tem pogledu karseda varna. A cena za naprednost je štirimestna. Tisočak bo za večino prevelik zalogaj.

Prenos komand v aplikacijo

Roomba 980 povezavo v net uporablja za prenos ukazov iz aplikacije za Android in iOS, možnost zagona od zunaj in nadgradnjo programa. Razen hrbtne kamere nizke ločljivosti je po obliki in tehnikalijah podobna prejšnjim modelom, najbolj družini osem oziroma šesti generaciji z izboljšanim sesalnikom ter vzdržljivejšo baterijo. V kompletu sta še navidezni barieri s polkrožnim ali ravnim zidom infrardeče svetlobe, s katerima omejimo površino sesanja.



Nastavitve, med katere sodi povezava v omrežje, so ene preprostejših, kar smo jih doslej izvajali na robotskih sesalnikih. Treba je naložiti aplikacijo, ki najde brezžični signal roombe, in vpisati poverilnice wi-fija. Zato so na telesu robota le trije gumbi za osnovne ukaze: začetek ali prekinitev sesanja, vrnitev na priključno postajo in točkovno sesanje. Vse ostalo postorimo v aplikaciji, pri čemer je na prvem mestu določanje urnika. Drugotni namen tega nucnika je upravljanje sesalnika doma ali od zunaj, tako da je na osrednjem zaslonu velik gumb za zagon. Vseeno to ni privzeti način uporabe robota, saj mora le-ta služiti sam od sebe. Program streže še s podatki o zadnjih devetdesetih sesanjih, času do predvidenih vzdrževalnih del in kup videonapotkov za uporabo ter vzdrževanje robota.

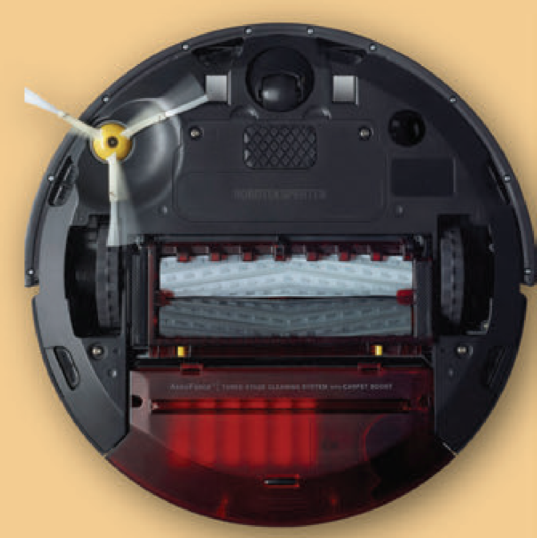
Sesanje v vzporednih pasovih

Kamera gleda naprej in je rahlo obrnjena navzgor, da poleg višjih predmetov zazna značilne črte med stropom in stenami. Podatki iz nje procesorju rabijo za oblikovanje karte prostora, ki jo ves čas prilagaja. Po zaključku dela robot iz pomnilnika izbriše posnetke kamere in s tem karto bivališča, da ga ne bi motila med naslednjim sesanjem.

Nova roomba ima vsa tipala iz predhodnikov, tako infrardečega za bližino kot mehanskega za dotik oziroma odbijač. Da vozi v ravni črti in da med vzporednimi pasovi ni 'špranj', si pomaga z vsemi, ne le s kamero. Ker ta rabi kot dodatno tipalo bližine, se v ovire zaletava blažje. Predvsem je to očitno pri ožjih nogah stolov in miz. Način premikanja iz sobe v sobo pa je s stališča človeka vseeno vsaj malo konfuzen. Pričakovali bi, da v celoti posesa prvo sobo in šele nato vstopi v drugo, a ni tako. Najprej počisti del prvega prostora, vstopi v drugega, sesa, gre v tretjega in se vrne v prvo. Tako v vsako od treh sob vstopi trikrat, dasi na koncu preverjeno posesa vse.

Boljše čiščenje

Sesalni mehanizem nove rumbe je vzet iz šeste generacije. Nasproti vrteči gumijasti krtači sta bolj vzdržljivi od krtač modelov pete generacije oziroma družine 7 in jih je veliko laže čistiti. Poleg glavnega ventilatorja ima še enega v posodi za smeti, zaradi česar je moč sesalnega curka zraka večja. Dodatno ga lahko okrepi, kadar navzdol obrnjeno tipalo zazna, da vozi čez preprogo. Ko naleti na bolj umazana tla, jim nameni več pozornosti. Sistematično čiščenje je krajše od naključnega, zato lahko v aplikaciji nastavimo, naj gre robot dvakrat čez vsako točko v prostoru. Čas čiščenja se sicer podaljša, a ker se lahko vrne na postajo, da napolni baterije, mu večja bivališča ne delajo problema. Kakovost čiščenja je odvisna od nastavitev. Če ukažemo, naj gre robot le enkrat prek točke v prostoru, in izključimo končno čiščenje po robovih, je slabša od robota z enakim sesalnim mehanizmom, toda naključnim premikanjem. Pri dvakratnem prehodu prostora pa je primerljiva. Toda hitro vrteča se metla še vedno povzroča težave. Na pol kvadratnega metra smo raztresli instant polento, postavili robota na sredino in zagnali točkovno čiščenje, pri katerem se robot premika po spiralni poti navzven in nazaj do izhodišča. Metla je razmetala drobce na površino, ki je ni mogel očistiti. No, pravi koti in smeti, ki se nabirajo tam, so nerešljiv problem vseh okroglih robotskih sesalnikov, zato o tem nima smisla tratiti besed.



DVOOKA MOBIDIKA

Mobitelovsko zdolgočaseni LordFebo preizkusi sveža paradneža kitajske in korejske blagovne znamke, ki prinašata zanimivost: dve glavni kameri. Je tako križemgledanje kaj posebnega?

Galaxy S7 se prodaja nad vsemi pričakovanji, zato je Samsung po dveh letih težav zavoljo kitajske konkurence zaključil profitno četrtletje. Mobilniški segment jim predstavlja skoraj polovico prometa in Korejci so upravičeno židane volje. Vzroka za veselje pa nimajo Applovi vlagatelji. Prodaja iphonov je upadla za 16 odstotkov, pri čemer žepne ploščice naredijo dve tretjini firminih dolarjev. Jabolčni emblem je posledično zabeležil prvi padec prometa v trinajstih letih. Vrednost njihovih delnic se je zmanjšala kot še nikdar doslej – v trenutku je izpuhtelo 43 milijard dolarjev, kar je letni BDP Slovenije. Znabiti Apple ni več največ vredna firma na svetu, marveč je to Alphabet. Čeprav so obeti za drugo četrtletje še slabši, Tim Cook miri, da je prihodnost svetla in namiguje na revolucijo z iphonom 7. Ampak čisto verjetno je, da je njihov balon dosegel maksimum. Poln tolažilnih besed v okrožnici zaposlenim je tudi Microsoftov šefe, ki kljub katastrofalnemu stanju Windows Phona poudarja, da firma še vedno stoji za svojo mobilno platformo. Super, le razvijalci in uporabniki so ji obrnili hrbet.

Dejstvo je, da norije za boljšimi modeli, kakršna je bila pred leti, v zahodnem svetu ni več. Premiki med generacijami so komaj opazni in ljudstvo nič več ne da na silne, pretežno marketinške številke ob pikslih, hercih ter bajtih. Prostor za izboljšave obstaja v vmesniškem, softverskem delu, a inženirji često ne poslušajo uporabnikov, niti si ne znajo ogledati izdelkov drugega tabora. Zaradi majhnih razlik med modeli in rodovi je otežkočeno ter nehvaležno tudi opisovanje. Spuščanje v podrobnosti je nezanimivo, splošna opravila, kot so objava fotografije na Facebooku, pregled pošte, navigacija do cilja in gledanje youtubastih filmčkov, pa delujejo povsod. Zato smo veseli vsakršnega odmika. To pot kolumnistično predstavljam par mobilnikov z dvema zadnjima kamerama, pri čemer ju izkoriščata vsak po svoje. Tako navezo smo nekoč že videli pri HTCju, pa se ni obnesla. Tokratni rezultati so spodbudnejši.

HUAWEI P9

Uvodni vtis s kitajskim prvaškim novincem je ugoden. P9 je tanka, ifonolična ploščica brezhibne izdelave z okoljem prijetnega videza in hipne odzivnosti. Dizajn vmesnika ni presežek, toda ikonice so všečne, dodanih je nekaj tem in par ducatov lepih fotografij, ki se izmenjujejo namizju ali na zaklenjenem zaslonu. To se resda sliši kot neomembe vredna postranskost, vendar taki bonbončki na koncu dneva naredijo izkušnjo. K dobremu občutku takisto pripomore najboljši čitalnik prstnega odtisa na zadnji plati. Ko poprimeš za napravo in nanj naravno položiš kazalec, se zaslon v eni potezi hipno zbudi in odklene. V večini primerov je taka umestitev biometričnega tipala, če terjaš zaščito, bolj praktična kot sprednja ali stranska. Naslednja mobilnikova finost je dvoje 12-mega kameričnih očes, čeprav ne za 3D-fotkanje. Kitajci so zajemalni del razvili v sodelovanju s sinonimom za optiko, nemško Leico. Rezultat te naveze in dvojnosti so vrhunske slike, ki se od konkurenčnih najbolj ločijo po dveh lastnostih. Prvi je globinska neostrina pri bližinskih prizorih. Simulacija bolj priprte zaslonke je z enim kukalom sicer mogoča, vendar terja bodisi daljše podržanje bodisi počasen premik aparata. Dvoje tipal pa fokus na eno samo raven omogočita instantno. Drugi doprinos je boljša razločnost temnejših prizorov, saj drugo oko menda gleda monokromatsko in skrbi za svetlobno informacijo. Točnega principa inženirji niso razložili, vendar so večerne fotografije opazno boljše od tistih z iphona 6S. In še nekaj posrečenih filtrov ter učinkov je na voljo, med drugim že od predhodnika poznani podaljšani način, ki ustvari zanimivo teksturo potoka ali sledi luči.



Elegantna kovinska ploščica P9 z ravnim zadkom je neprimerno lepša od brezobličnega, slabšematerialnega G5. Če bi Kitajci vdelali še par softverskih fičrov in se ne cenili tako visoko, bi bil to lahko zmagovalni fon.



Dvoje Huaweijevih kamer poskrbi za globinsko neostrino, ki jo je mogoče naknadno spreminjati. Rezultat ne bo enak DSLR-fotoaparatu, toda vseeno je boljši od tipičnih mobifotk.



Menda bo imel dve zadenjski kukali tudi jesenski iphone 7. Kakor dokazujeta P9 in G5, korist je. Če moram izbirati, volim za široki kot.

Huawei se oklepa svoje obilne softverske preobleke, kar je nekaterim najbrž pogodu, mnoge pa nakrancljanost odvrača. Par pluskov, kot sta notifikacijski meni in prej omenjeni nabor fotk, okoliš resda ima, in od predhodnika se je aparat naučil šteti korake. Vendar hude dodane vrednosti ne prinaša, veliko nucnikov je klasično podvojenih z Googlovimi in neizklopljiva združenost namizja ter seznama aplikacij je moteča. Številne finese, ki jih poznamo drugod, v P9 manjkajo. Galerija in videopredvajalnik denimo ne znata pošiljati vsebine na televizor, ob klicu se ne izpišejo predhodne komunikacije s kontaktom, med branjem se aparat izklaplja, saj ne motri oči ... Nadalje nima sterea, radia, infrardeče svetilke, merilnika srca, sto giga oblačne police, filmanja v UHD, vodoodpornosti in bogatega ekosistema. Takisto je 5,2-palčen LCD širok le 1080 pik, grafična moč kljub sodobni osemjedrni čipovni rešitvi znantno zaostaja za aktualno konkurenco in indukcijsko polnjenje ni omogočeno.
Vse to kitajčku onemogoči vstop v najvišji klub, vendar bi terminal vseeno požegnal, če bi ohranil cenovno postavko predhodnika. 479 evričev, pa roka, in niti centa več. Toda Kitajci so se prevzeli in so svojemu nosilcu zastave po nepotrebnem zvišali ceno na 600. Prijetna forma gor ali dol, v primerjavi s ponudbo na trgu tega denarja ni vreden.



LGjevim VR-naočnikom bi se spodobilo posvetiti konkreten članek, če bi bilo kaj od njih. Lahko verjamete, da so splovili 'VR-očala' brez ene same navideznoresničnostne demonstracije, igre, česarkoli? Poleg tega je zasnova že v temelju slaba in daje VRu slabo ime!

LG G5

Kot predhodni LGjevi prvaki je zame tudi G5 brezizrazen mobitel, ki ne pritegne pogledov, kamoli vzbudi navdušenje. Zunanjost bi stežka bila bolj pusta in nenavdahnjena, takenako je neprivlačna zaslonska podoba s pretirano umirjenimi toni in neslikovitimi tapetami. Iphone 6S, galaxy S7, huawei P9, xperia Z5 – prav vsi modeli na trgu so hotne ploščice, dočim tile Korejci kratkomalo ne obvladajo oblikovanja. To je medvedja usluga sicer moderni železnini, katere glavne postavke so snapdragon 820, supervisoko jasen 5,3-palčni zaslon, 4 GB delovnega pomnilnika, odličen zadenjski motrilec prstnih vijugic in radio sprejemnik. Nenavadno pa izpade, da se je LG, eden glavnih promotorjev organskih displejev, odločil za tekoče kristale, ne za AMOLED, in da telefon nima stičnega polnjenja, marveč le kabličnega.



LGjev softver nudi večino sodobnih prijemov, od hitrih odgovorov na sporočila prek prikaza ure na ugasnjenem zaslonu do beleženja pedijev, ter ima številne mikromožnosti, recimo barvo ledice za vsak kontakt posebej. Toda presežka in inovativnosti ne pokaže. Precej neumno je, da kljub IR-lučki daljinec ni privzet, marveč ga je treba sneti iz njihove res neugledne štacune. V vseh naštetih ozirih je zato G5 inferioren enako cenjenemu rojaku S7, ki je elegantnejši, boljšeekranski, srčnomerilni, prijatelj z vodo in ima za nameček gumbe na ohišju. Nekatere pomanjkljivosti hoče popraviti z možnostjo dodatnih modulov, kajti spodnji del je snemljiv in nadomestljiv. Vendar to ni Googlov laboratorijski projekt Ara, kjer je mogoče menjati posamične komponente, marveč je razširljivost zelo omejena, da ne rečem kar sama sebi namen. Obstajata samo dva modula: fotografski, ki doda le mehanske gumbe, in glasbeni za visokorazločen zvok. Njuna raba je izredno nerodna, korist vprašljiva in v mojem videnju gre za ponesrečen eksperiment, ki se ne bo razvil.

Ima pa tale Seulčan v rokavu res močan adut: dodatno, 8-megapičično kamero. Ta na žalost ne pripomore k fokusiranju ali celo za stereoskopijo, marveč je njena naloga širokoglednost. Za razliko od glavne z dvanajstimi megapiksli, ki je tako kot vse telefonske precej oplašničena, ta zre v svet 135-stopinjsko. Zaradi nje mi je kot turistu G5 najjači fotofon, saj z njim končno zaobjamem celoten trg in cerkev s turnom vred. Pričakoval bi, da bo zaradi tega posnetek goprojasto ribjeočesen, vendar softver poskrbi za komaj opazno okroglost. Inovacija je pozdrava vredna in si želim, da bi postala standard. Škoda zato, da je LG 700-evrski aparat dizajniral tako nevšečno od zunaj in navznoter. Dejansko je bolj videti kot predprodukcijski prototip kakor član visoke družbe poželjivih kovinskih in steklenih oblik.

LGJEVI PRIJATELJI

Drugi Korejec želi z novo sezono razširiti svoj ekosistem, zato je ob G5 predstavil tako imenovane 'prijatelje'. Mednje sodijo omenjeni moduli in troje dodatnih naprav. Rolling bota, kotaleče se igračke, ki lahko nadzoruje dom, še ni, sem pa dobil v preizkus VR-naočnike in sferično kamero. Po zgledu Samsunga je bilo namreč treba izdelati navideznoresničnostno okolje, vendar za razliko od geara VR-kukalo ne uporablja mobitelovega zaslona. 360 VR, kakor se nanosna priprava imenuje, ima lasten displej in žično povezavo. To se že v štartu izkaže kot obupno slaba odločitev. Namesto stotaka je cena skoraj troje njih, pri čemer imata zaslončka samo 960 x 720 pik, skoraj trikrat manj, kot jih je deležno vsako oko pri tekmecu. Proizvajalec zagovarja lahkost, ampak ta je ob celokupno poraznem dizajnu nezaznavna. Zadeva se sploh ne trudi zatesniti zunanje svetlobe, ostrina se okorno nastavlja s fizičnim vrtenjem leč namesto z zunanjim gumbom in z očalarji ni združljiva. Kabel takisto ne naredi nič dobrega, saj nanosnik kljub temu ne deluje z drugimi aparati in fon mi je med uporabo večkrat padel po tleh.

Zdaj bi bilo na mestu, da povem kaj o izkušnji, ampak te pravzaprav nimam. Medtem ko je sodelovanje Samsunga in Oculusa prineslo trimesten nabor softvera, od učinkovitih gledalnih demonstracij do vsesortnega interaktivnega udejstvovanja, LG nima ničesar. To ne pomeni par bednih špilov in kupa smetja, marveč dobesedno nič. Ene same VR-igre ni, enega samega 3D-demota. Obstaja VR Channel, ki odpre prazno okno in pripis 'no content available', ter prgrišče 360-stopinjskih filmčkov v slogu rollercoasterja, ki niso niti 3D. Ker je sistem zaprt, nucniki, razviti za Googlov VR-karton ne delujejo. Z LGjevimi naočniki sem potemtakem zgolj gledal slike in sandokanske, tudi stereoskopske filme. Vendar so uspeli inženirji zagnojiti celo slikosučnost. Predvajalnik nima opcije zapolnitve vidnega polja oziroma normalnega predvajanja, marveč se afna z različnimi scenariji: sediš v kinu v sedmi vrsti ali gledaš televizor z domače zofe, pri čemer se lahko res koristno oziraš naokoli. Jao! Itak je razločnost tako bedna, da ni za nikamor, pa še tipala gibanja so počasna in nenatančna. Nad tem bi bil morda navdušen leta 2010. Če ne bi dobil izdelka s police, bi bil zaradi videza, otipa in odsotnosti vsebine prepričan, da gre za surovi prototip.

Drugi prijateljček je 360 cam. To je predstavnik novega rodu kamer, ki v svet zrejo vseobkrožujoče in na tak način znemajo druženja, prireditve ... Dva 180-stopinjska ribja uča in šivalni softver zajamejo dogajanje okrog in okrog, nakar se lahko po statičnem ali videoposnetku oziraš bodisi z drsanjem po fonu bodisi z uporabo VR-špeglov. Ker sferične fotke niso standard, jih ne moreš deliti po MMSu ali pošti. Prav tako se ne da izvoziti dela kadra, niti se LG ni potrudil za združljivost s Facebookom. Za 360-fotke je treba uporabiti oblačno galerijo Google Photos ali okorno grebniti screenshot na telefonu, kakor sem prišel do slike spodaj. Boljše je z videom, ki gre v krogelni obliki na YouTube. Takih posnetkov koncertov je gor že precej in kamera snema celo 5.1 zvok. Le da kakovost posnetkov ni baš vrhunska.

Čeprav se z novim zornim kotom da pozabavati in mogoče bodo nekoč, ko bomo imeli vsi VR-špegle, taki ujeti spomini prišli do izraza. A v danem trenutku 280-evrska naprava ne seže dlje od kratkotrajne, omejene igračke. Pri tem teži še s par nerodnostmi, recimo s povezavo s telefonom prek direktnega wi-fija, ki za časa trajanja onemogoči dostop do spleta.



Pravokotnik označuje, kaj vidijo izrazito ozkogledne telefonične kamere, zato širokokotnost LGjevega dodatnega očesa izstopa. Ločljivost širokega posnetka je 3840 x 2160 pikslov.





360 cam je mogoče uporabljati samostojno, pri čemer so vselej na posnetku prsti. Bolje je škljocanje prek telefonične aplikacije in s palico. Lahko zajema tudi navadne fotke, kar je nenatančno in slabe kakovosti.

Uncharted 4



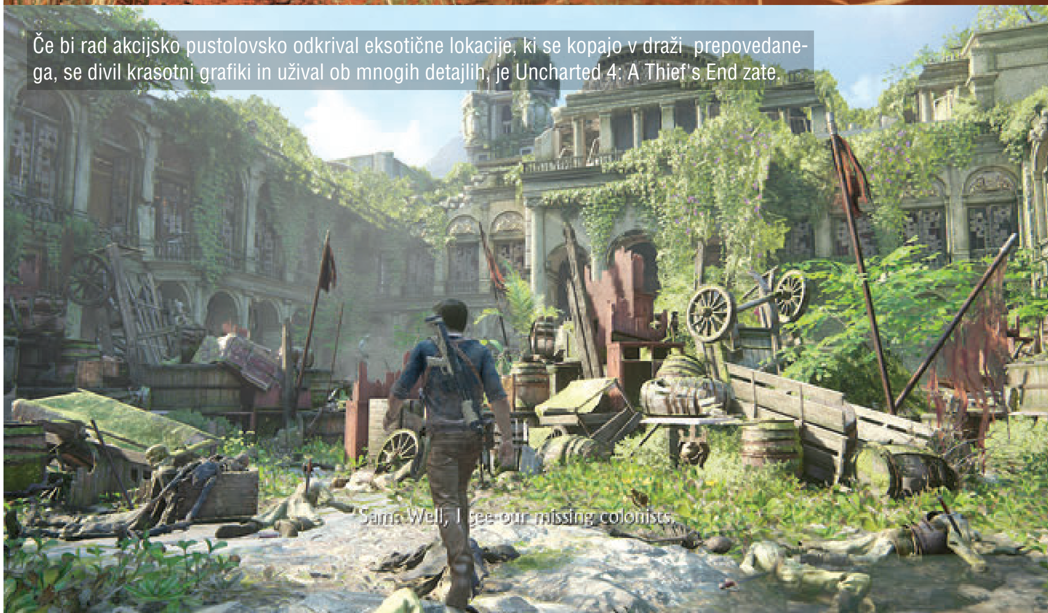
Nathan Drake se je od nekdaj zavedal, da je nekaj posebnega. Medtem ko so njegovi vrstniki imeli starše, je on besno osiroteval in se moral zanašati na malce luftarskega starejšega brata. Medtem ko so sotrpini v sirotišnici pri nunah gonili žogo in kožico, so njega zanimale umetnine, letnice, potopisi in bajeslovni zakladi. In medtem ko so drugi odraščali po tirnicah, ga je življenje pihalo sem ter tja, dokler ga ni utrdilo do te mere, da je nastal Drake, kakršnega poznamo iz dosedanjih Unchartedov. Čeden, smehljav, zafrkantski, podkovan v streljanju in mlatežu, hkrati pa lastnik najbolj gumijastih kolen in ojeklenelih členkov, da lahko izvede vse tiste vratolomske skoke. S tem se reši iz težav, ki si jih kot lovec na zaklade rutinirano sam privleče na grbo.

A kakor se je niz začel svetlikavo in indianajonesovsko nedolžno, so se sence poglabljale. Trohico utrujenosti smo zaznali že v džungelskem prvencu, kjer je Nathan iskal zapuščino pirata Draka, po katerem si je samovoljno nadel priimek ... v nepalski dvojki, ki je impresionirala s snežno okolico ter norimi akcijskimi prizori, od streljanja na vlaku do visenja na raztrgani kompoziciji, sta se jamrunga in resnobnost stopnjevala ... dokler ni 'Nate' v puščavsko osredotočeni trojki dosegel nivoja 'I'm too old for this shit'. In res mu je po tisti spektakularni dogodivščini tvegani lajf trežr hanterja dojadil. Poročil se je s svetlolaso žurnalistko Eleno, steral konkurenčno temnolaso bjoč k drugim nasajevačem, dvignil klobuk čičastemu prijatelju Victorju Sullivanu in šel živet v predmestje, kjer za keš dviga količkaj obetavne predmete z rečnega dna. Otrok nima, delo je nenavdihujoče in baba ga naščije v Crashu Bandicootu, ampak model se vsak dan znova prepričuje, da je vse kul in da ima to rad.

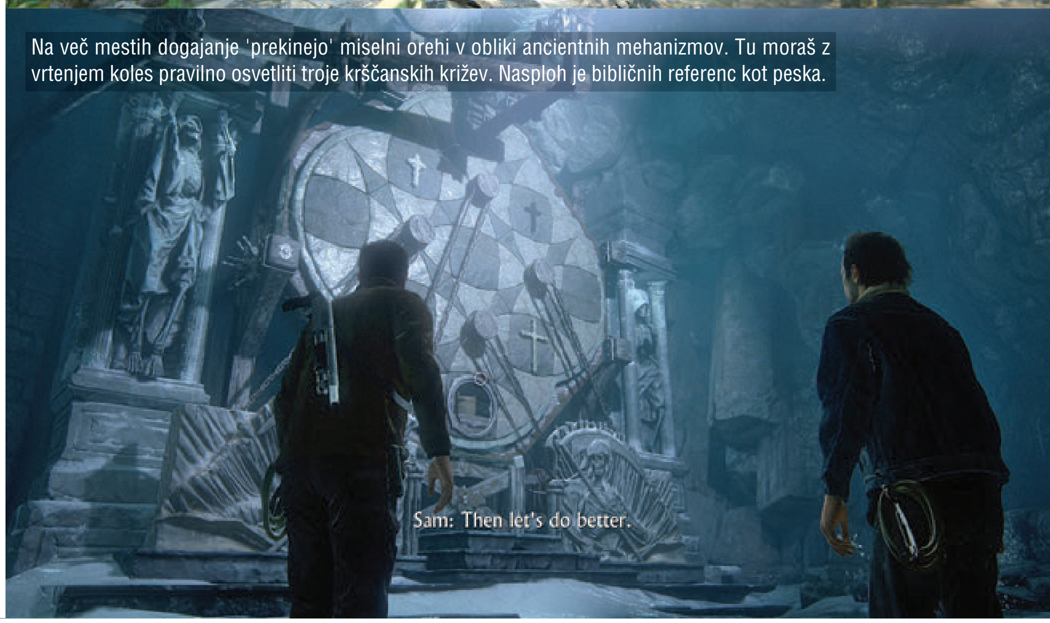
Seveda si laže, kot pes teče, zato ga lepega dne vrže s tira obisk davno izgunilega brata Samuela. Ta mu pove, da brez njega ne more najti štiristomilijonskega gusarskega zaklada, od česar so odvisna njegova jajca, ki jih ima v primežu nek hispanski gangster. Prošnja se priklopi naravnost v njegov hipotalamus, kjer najde občutke krivde zaradi Samuelovega gnitja v kehi in občutke manjvrednosti, saj je nekoč hajkal dragotine širom sveta, zdaj pa gnije v suburbiji. Piči torej, Miki – pasoš v torbo in gremo tja, kjer je velepiratus Henry Avery skril lesketave demante. Bo Nate po svoji poslednji odpravi še tak, kot ga poznamo? Ali pa bo izpod fedore, khm, izza šarmerskega nasmeška pokukal nek drug, malo manj značilen Nathan?

Človek človeku brat

Če si količkaj seznanjen s serijo Uncharted, bodisi s playstationa 3 bodisi iz prebarvane kompilacije prvih treh delov za PS4 (glej Joker 268), ti je že vnaprej jasno, na kakšne vrste igro boš naletel. Thief's End ne naredi tako radikalnega strukturnega premeta kot Metal Gear Solid V in ne zmutira v peskovniško odprto



Če bi rad akcijsko pustolovsko odkrival eksotične lokacije, ki se kopajo v draži prepovedanega, se divil krasotni grafiki in užival ob mnogih detajlih, je Uncharted 4: A Thief's End zate.



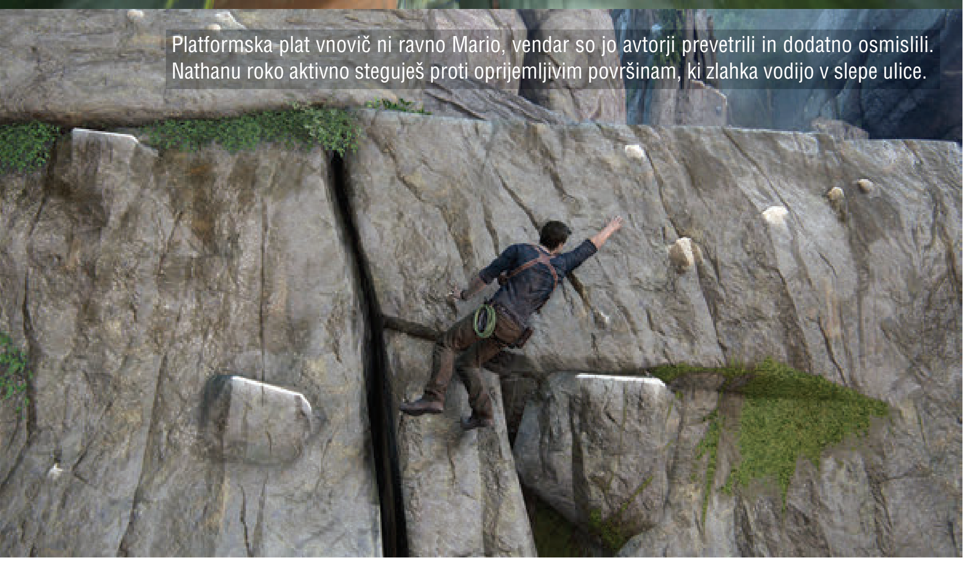
Na več mestih dogajanje 'prekinejo' miselni orehi v obliki ancientnih mehanizmov. Tu moraš z vrtenjem koles pravilno osvetliti troje krščanskih križev. Nasploh je bibličnih referenc kot peska.



Nadine je opasna babetina, ki Nathana tako premikasti, da z njim skremžen deliš gonadno bolest. Odgovor na njeno zasliševanje je lahko zajedljiv ali prostodušen, toda fasal jih boš in pika.


V mesecih pred izidom so med odlikami omenjali napredno umetno pamet, vendar je nisem zaznal. Boj je le ena od številnih sestavin špila in ga je celo nekaj manj kot v prejšnjih epizodah.


Sicer ne pričakuj prostega raziskovanja razprostranjenega morskega dna kot v Grand Theft Autu V, toda na več mestih se lahko spustiš pod gladino. Tule Nathan v potapljaški službi.


Platformska plat vnovič ni ravno Mario, vendar so jo avtorji prevetrili in dodatno osmislili. Nathanu roko aktivno steguješ proti oprijemljivim površinam, ki zlahka vodijo v slepe ulice.



igro, marveč gre vnovič za nadvse linearen, kinematografski izdelek, ki te pretežno za roko vleče skozse in ti ves vesel kaže: lej, kako sem napet! Lej, kakšne vice pokam! In oh, lej, kako sem lep! Veš torej, da boš dosti tekal, skakal in plezal, da boš streljal iz zaklona, da boš reševal uganke, da boš pod previsoke zidove potiskal zaboje in držal ravbarsko spremljevalcu, da boš v mnogih debatah prisostvoval duhovičenju, da boš pogosto odlagal joypad, ko boš zrl dolge vmesne sekvence (ampak spet ne tako dolge kot v omenjenem Solidu), in da boš skoznje deležen poštenega odmerka zgodbe z Nathanom, Victorjem in Eleno – ter Samuelom.
Odnos med bratoma je absolutno v središču štiričine pozornosti, kar predstavlja dobrodošlo novost. Sam je namazan z vsemi žavbami in njegov nenadni ulet na sceno, ki botruje Natovi ekspresni odpovedi dotedanjemu življenju, pošteno spremeni dinamiko, kjer je bil Nathan doslej alfa pes. Dejansko jih naš simpatični heroj nekajkrat pošteno in nekarakteristično ponižujoče dobi po spolovilu, za kar ima nemalo zaslug slaboritna zamorska lastnica najemniškega podjetja, ki z bratoma tekmuje, kdo bo prvi odkril Averyjevo bogatijo. Toda ali so zlatniki vse, kar leži v srcu te fabule? Se ta zaključi z odkritjem piratske utopije sredi džungle? Kdo bi vedel, toda bistvo ni v tem, marveč v odnosu med bratoma in v odkritju, kdo je Nate v resnici. Na to igra napelje takoj spočetka, ko o mladem Nathanu o sebi izvemo več, kot smo v trojki, nakar smo še večkrat potegnjeni v razkrivanje bratskega odnosa, med drugim pri brskanju po starševski zapuščini. Ko se odvrti konec, ti je povsem jasno, kdo je pravi rokomavh iz naslova, in težko se upreš vtisu, da si prisostvoval najboljši zgodbi v Unchartedih. Najbolj kompletni, najbolj kompleksni, najbolj spretno speljani med smehom in tragedijo … ter najbolj človeški.

Punčica očes

Nathan in druščina so bili od nekdaj izredno prepričljivi umetni liki, toda zdaj so Naughty Dog presegli same sebe. Njihov pregovorni občutek za detajle pride do izraza v domala vsakem prizoru, zlasti tedaj, ko se imajo nastopajoči kaj za pomeniti. In to ni malokrat, saj ni Nate skoraj nikdar sam. Brata se simpatično in moško zbadata, Victor ga nasrka zaradi staroprdčarstva in celo negativci, kot sta črnka in njen znani spremljevalec, imajo izrazite, zanimive osebnosti. Kot ljudi te poligonske like dojameš tudi vsled izredne animacije teles in obrazov, ki se uvršča v najvišji razred ob Last of Us, Heavy Rain in Beyond. Opaziš najmanjše delce grimas, položaj oči, gibe ustnic, trzaje rok – res ne manjka več dosti, da bodo računalniško izdelani igralci neločljivi od pravih. Način, kako se Drake prime zidov, ko se jim približa, kako je navdušen, ko mu uspe kak hud skok, in kakšno tovariškost vzpostavi z, no, tovarišijo – to naravno izrednost je treba izkusiti. Šele tedaj vidiš, kako bedna je v tem pogledu večina ostalih iger.
A vsesplošna lepota svežega Uncharteda se ne zaključi pri osebah. Kakor je bilo neverjetno, kaj so Naughty Dog izvlekli iz PS3, ti čeljust pade ob uzrtju tistega, kar izrisuje kobajagi švohotni, v PC-terminih nekaj let stari playstation 4. Po eni strani so to prečudovite krajine, ki si jih rad ogleduješ z visokih pečin, naj gre za morsko, puščavsko, madagaskarsko ali highlandersko. Ob količini svetlobnih in ozračnih učinkov, ki v 1080p zvečine ne vplivajo na standardnih 30 sličic v sekundi, se ti zasolzi oko in vnovič postaneš vernik, da ni vse v grobi grafični sili, temveč štejejo finese. A izvedbena dobrota se še zmerom ne izteče, kajti res moraš biti en naveličan cinik, da ne daš kape dol pred ubijalsko raznolikostjo in podrobnostjo okolic, ki jih obišče Natova bratovščina. Naj gre za starodavno cerkovje in templjovje, gromozanske ancientne naprave in lesa in kovine, plesne dvorane, razkošne vile, kipe, pohištvo, oblačila – vse je napravljeno tako tehnično napredno kot z obilico ljubezni. V to štejem zvočno podlago iz doživetega govora, inštrumentalne glasbe ter perfektnih učinkov. Greh se ti zdi šibati skozi te in one sobane, džungelske stezice ali porušeno vas, ne da bi si

vse te umetnine v miru ogledal. Med zijanjem in stikanjem po oddaljenih kotičkih pa pobiraš zakladke, s katerimi nato odklepaš bonbončke v slogu slik, ilustracij, kožic in igralnih hecnosti, kot je zrcaljeni način.

Veliki badabumi

Kraljujejo torej detajli, ne krovne izboljšave, kakor bi bil deležen nove inačice najljubše pretepačine ali strategije, ki ima toliko fanov, da že ti sami po sebi ne dopuščajo pretiranih sprememb. O, saj je bilo pred izidom govora o tem, da bomo deležni delno odprtega sveta, v katerem se bomo lahko odpravili kamorkoli, in podobnih vzburljivosti. A v končnem izdelku nisi deležen kaj dosti od tega. Res je, da se vmes furaš z džipom po še kar velikem ozemlju, kjer najdeš nekaj nelinearno posejanih stolpov, vendar s tem ne dobiš novega Far Crya. Še celo Halo ne, kjer si s sličnim vozilom šofiral od postojanke do postojanke. Za tovrstno raziskovanje nisi nagrajen z ničimer pretresljivim in srž ostaja držanje rdeče niti, ki te čez blatne steze vodi do skriptano nameščenih negativcev ter naslednjega kompleta razdrtih sten, ki jih je treba prečkati. Tudi v mestu nimaš kaj dosti svobode, da bi se streljaje odpravil po ulicah ali da bi na obljudenem počel kaj več od mimogrednega ogleda lokalne kuharije. Nekaj časa šicaš barabine, nakar že sedaš v avto, da uideš oklepniku, ter nazadnje na motocikel. In pozabi na to, da bi se širom džungle šel mačke in miši z najemniško soldatesko. Arene so sicer malo večje kot prej, vendar bi jih težko označil za razprostranjene.
Toda, spet, detajli. Spopadna prizorišča niso postala orjaška, so pa močno pridobila na arhitekturni in višinski razgibanosti. Lahko sicer nekje obtičiš in razpošiljaš metke iz zaklona, kot si mogoče celo navajen. Toda ker si opremljen s kavljem na vrvi in klinom za zapikovanje v mehkejše skalne površine, se lahko hitro zavihtiš čez prepad ali se povzpneš po pročelju, nakar barabe čopatiš od zgoraj ali jim prideš za hrbet. Takisto se je moč s skrivanjem za zidovi in po visoki travi tiholaziti, s čimer vojake razredčiš ali pa se neopažen odkradeš mimo vseh. Tako so v enem združeni kar trije igralni vidiki – nažiganje, skakanje oziroma plezanje in skrivanje, zaradi česar je boj v štirici najbolj zanimiv doslej. Ob tem je lahko zaradi pomagal in odločitve za nizko težavnost praktično samodejen ali pa konkretno zafrknjen. Sicer bolj zaradi ognjene moči sitnob kot njihove pameti, pa tudi prav dosti vrst jih ni in očiten je manko konkretnih šefov. Ampak pod črto je spopadanje, pri katerem je treba vseskozi paziti na municijo v klasičnih pištolah, uzijih, šotgankah, snajperkah in celo piratski flinti, uživantsko. Sploh v nekaterih hašišarskih scenah, kjer se Nate na špagi vleče za kamionom, skače v džipe in eksplozivno pošilja v luft trope motoristov. Michael Bay pa v jok. Ne hlipaj, dragec, saj ti ostanejo helikopterji, za te Thief's End ne mara pretirano.

Najprej skoči in nato reci "Aaaaa!"

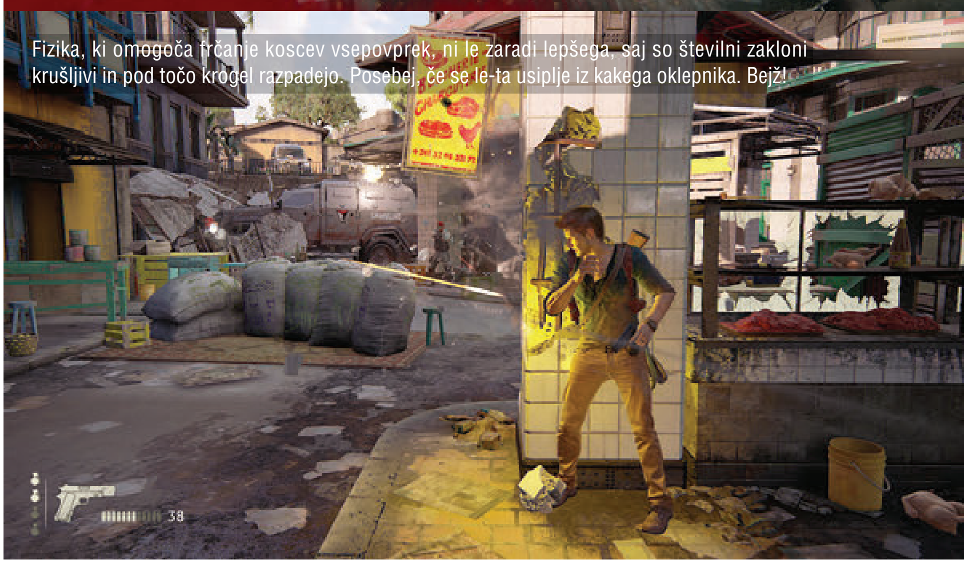
Vseeno tisto najboljše Uncharted 4 ponudi izven rešetanja. Njegovih dvanajst do petnajst ur puščavniškega udejstvovanja se ne osredotoča na streljanje, marveč ga enakopravno pomeša z brskanjem po prostorih in arhivih, vzdušnim plezanjem in reševanjem puzel. Teh je več kot običajno in so predvsem take sorte, da je treba pravilno razporediti simbole v starodavnih mašinerijah. Članov Mense ne bo ravno zabolela glava, ampak čisto mimogredne pa puzle vseeno niso in so v take sorte igri povsem dobrodošle. Vključujejo ubadanje z dnevnikom, v katerega Nathan tako lično skicira srečane ključnosti. Po njem recimo potiskaš in obračaš koščke papirja, da pravilno obrneš simbole v napravi. Če ti ne gre, dobiš koristen namig, enako kot pri siceršnjem utiranju poti naprej, ki ga drugače zagotavljajo subtilne vizuelno-zvočne opore v okolici – sledi gum, zareze na stenah, gibanje kamere ...


Uncharted 4 na nemalo mestih dobesedno vzame sapo, zlasti če igraš na prostranem zaslonu. Daljnih razgledov se drži fina stiliziranost, kot bi gledal v slikarijo na platnu.


Džip na sredini igre omogoči prečkanje širne savane, v kateri najdeš neobvezne stolpe in kolibe. Opremljen je z vitlom in zajlo, ki jo na več mestih uporabiš za krčenje poti naprej.



Garbanje je kakopak znova na sporedu in je enostavno kot zmerom. Malo udrihaš, nakar v pravem trenutku, ko te igra opozori s QTEjsko ikonico, spustiš kontro ali se izmakneš.

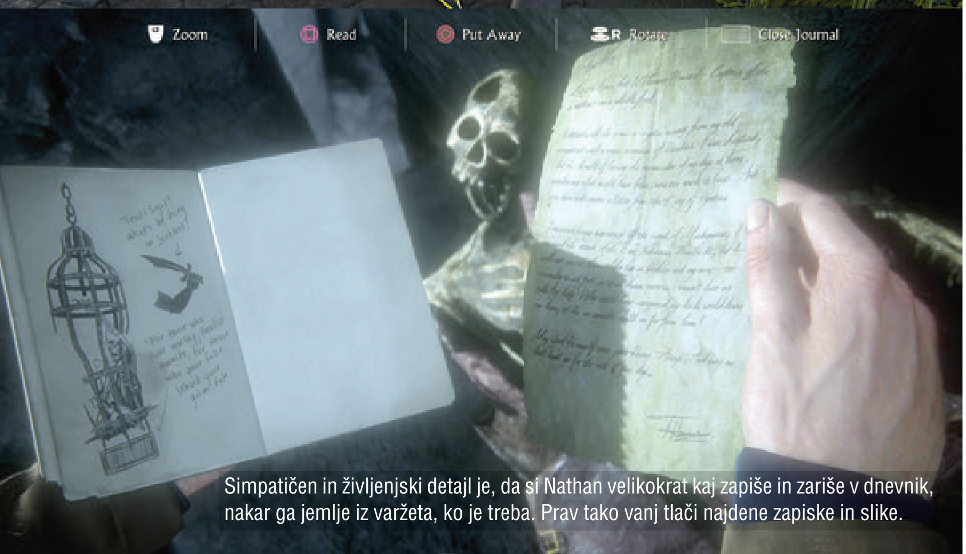

Fizika, ki omogoča frčanje koscev vsepovprek, ni le zaradi lepšega, saj so številni zakloni krušljivi in pod točo krogel razpadejo. Posebej, če se le-ta usiplje iz kakega oklepnika. Bejž!



Elena in Nathan se po minulih dogodivščinah prelevita v predmestni ameriški par v preobsežni hiši. Med njima ni čutiti posebne bližine, vendar rutina njej ustreza. Njemu pak dosti manj.



Dokler te stražarji ne opazijo, jih lahko instantno ugonabljaš iz visoke trave in izza objektov. Tudi naknadno lahko ponikneš in nadaljuješ z nindžarstvom. A kake tiholazne naprednosti ni.



Simpatičen in življenjski detajl je, da si Nathan velikokrat kaj zapiše in zariše v dnevnik, nakar ga jemlje iz varžeta, ko je treba. Prav tako vanj tlači najdene zapiske in slike.

Miselni orehi se podaljšajo v platformsko udejstvovanje, ki je takisto višek serije. Kam to vse plezaš, to brez kvarnikov ni za povedat, ampak vedi, da takih vrtoglavic nista sposobna sproducirati ne Rise of the Tomb Raider ne Assassin's Creed. S tem, da Uncharted vrže v koš celotno ašašinsko serijo z nizom mojstrsko udejanjenih vzpenjalnih prizorov, kjer ne gre le za to, da tiščiš levo gobico v očitno smer. Prvič, ta nikakor ni vedno jasna, tako da nemalokrat zalutaš, in drugič, plezanje je popestreno z dričanjem, vihtenjem čez prepade, spuščanjem v brezdanje kotanje, prekopicevanjem med rušečimi se, prhlimi kolibami na robu pečin, in še in še. Si želiš izvedeti, kako je, ko Nathana končno izdajo kitaste okončine? Pa boš. Bi rad iz drsenja po hribu švicalno cepnil na stalagmite, ki se polomijo in te odložijo na naslednji dričalni gruščevni odsek, kjer kot furija prileiš izza vogala in za nekaj trenutkov obvisiš nad praznino, kamor utoneš, če ne stisneš dovolj hitro knofa za kavelj na vrvi? Pa boš. A nič bati, če boš umrl, boš šel naprej skorajda od mesta smrti, in to praktično instantno.

Sic parvis magna

Zamere Unchartedu 4 se ne morejo pojaviti na ravni podrobnosti, kajti tu je špil fantastičen. Je pa povsem validen pomislek, ki se ga kljub vsej dražesti nikakor nisem mogel znebiti, da je telo pod vsem tistim izrednim lišpom malce izžeto in postarano. Gre za povsem klasično mišungo streljanja, skakanja in ugankarstva, ki se suče po taktu minulih delov in se na dostikrat smešen način drži učbenika izpred desetih let. Se s Samuelom ne moreta povzpeti na nek zid? Malo pošnofaj in v tristo plus let stari bajti boš gotovo našel en in edini zaboj na kolesih, ki vama bo omogočil prečkati bariero. Kljub bombam, dinamitu in šrotarici v ruzaku ne boš razsul nobenih lesenih vrat, ki prestavljajo nepremostljive prepreke, in ko bo po stengah prihlačal oklepljen vojaček, si boš rekel, ej stari, a nisva midva že enkrat ruske rulete vkup igrala? Takisto se linearna struktura z relativno malo streljanja ne posoja dobro večkratnemu obračanju; še dobro torej, da ni vdelana le opcija ločenega vračanja v poglavja, marveč v posamične spopade. Pa še to je, da imaš kot igralec vseh dosedanjih 'Chartedov neprijeten občutek, da so ustvarjalci tiste res najboljše ideje že porabili. Ampak, seveda, s polno ritjo je komot srati, in po Naughty Dogovi zaslugi smo v Thief's Endu deležni toliko dobrega, da se lahko potem kao poznavalsko usajamo nad slabim. Čeprav smo lahko v bistvu samo veseli, da kdo sploh še dela tako kakovostne enoigralske visokoproračunske špile in še niso vsi ušli v free 2 play, mobe, hero shooterje in vsa ta jetra. Za nameček imamo tudi tu solidno večigralstvo, celoten paket pa je prav tak, kakršen je od nekdaj Nathan. Nekaj posebnega.

88 ***Sneti*** ***pospremi Nathana Draka na bojda zadnjo pot. Iz malega je definitivno zraslo veliko.***

Naughty Dog / Sony za playstation 4



KARTIRANJE V VEČ

Kakor se Uncharted 4 nekajkrat občuti kot predrugačen The Last of Us (stealth pristop k obračunom, razdejana okolica, v kateri je moč zaznati ščepec postapokalipse …), je tako tudi njegovo večigralstvo. Ni obvezno, je pa popestritev, ki bo nekaterim tako kot v dvojki in trojki na dolgi rok predstavljalo glavno okupacijo. Ima štiri načine – dve inačici moštvenega deathmatcha, command in plunder – za štiri na štiri ali pet na pet sodelujočih. DM je pač DM kot vedno, v modusu command je poveljnik ekipe označen kot cilj, plunder pa je znan iz prejšnjih poglavij in je treba v njem na sredino karte prinesti kipec. Ampak bistvena novost so supermoči, ki so namenjene temu, da se lahko slehernik prešerno zabava in hitro koga ugonobi. Lahko se teleportiraš na krajše razdalje, ozdraviš potolčene soborce na širšem območju ali upočasniš sovražnika. Druga varianta je, da si namesto tega omisliš računalniškega pomagača in ga pokličeš, ko ti zagusti. Na primer ostrostrelca, ki brani lokacijo, ali počasnega, toda silnega hrusta. Zaradi naštetega in vsled večje gibljivosti likov, med katerimi so poleg Nathana še Victor, Elena in drugi, se večigralski spopadi hitro spreevržejo v norijo in kaos, v katerem pa ostaja presenetljivo dosti taktike. Tudi prizorišča so v redu oblikovana in četudi multiplayer ni osnova Thief's Enda, je daleč od odvrgljivega.

Ubijalski nagon



Obnovljeni 2D-pretepaški starosta Killer Instinct je pred dvema letoma in pol v še nedodelani obliki uletel na xbox one. Nato so ga rihtali in dopolnjevali z novimi borci, v tretji sezoni pa je zdaj dospel na Windows 10. Ob tej priliki Sneti poprime za arkadno gorjačo in z njo žvajzne okrog kepe razjarjeno drevo, hehetajočega se okostnjaka ter renčečega volkodlaka.

Mimo so časi, ko je od strani gledanih pretepačin na računalniku primanjkovalo. Zdaj silijo iz vseh lukenj, naj gre za Street Fighter, Guilty Gear, Mortal Kombat, BlazBlue, Skullgirls in še in še. (Le trirazsežnih v slogu Tekkena še manjka, te so pretežno konzolne, a ni vrag, da se situacija sčasoma ne spremeni.) Toda Killer Instinct je bil nekaj posebnega že spočetka, ko se je pred dvaindvajsetimi leti rodil na igralnem avtomatu, in kasneje na SNESu, game boyu ter nintendu 64.

V osnovi je šlo za klasično dvodimenzionalno pretepalko, ki si je napajala tako pri Pouličnem borcu kot pri Smrtonosnem spopadu. Toda od konkurence se je razlikovala po mešanju znanstvene fantastike in pravljičnosti, distopični zgodbi, v kateri mlatilni turnir organizira vsemogočna megakorporacija Ultratech, in samosvojih likih. Med njimi so se znašli ledeniški stricelj, naspidiran boksar, ognjebruhna velociraptorka ter indijanski poglavar. Takisto je vzburjala napredna grafika, 'rendrana' z grafično postajo silicon graphics, kar je bil sredi devetdesetih ultimativni pečat zunanjostne naprednosti. Pika na i sta bila zahodnjaško poreklo, kajti avtorji so bili sloviti Angleži Rare, in poudarek na nizanju res dolgih kombinacij. Medtem ko so se zaporedja udarcev v Street Fighterju in Mortal Kombatu končala dokaj hitro, so v Killer Instinctu segla v ducate zadetkov.

Blagovna znamka je uspela in se zapisala v zgodovino, iz katere nedrij jo je potegnil novi Rarov lastnik Microsoft s skupinama Double Helix in Iron Galaxy. Po eni strani so ostali dokaj zvesti prvencu in nadaljevanju, s katerim se je niz zaključil leta 1997. Po drugi pa so prispevali nemalo predrugačenj in izboljšav ter močno posodobili zunanjost. Tudi zato – in, ne slepimo se, vsled izdajateljevih denarcev ter znamke xbox – je Instinct že več let udeleženec največjega turnirja v pretepačinah, lasvegaškega Eva. Odsihmal pa bo dosegel še več ljudi, saj je končno dosegljiv v štacuni od Oken 10 (7 in 8 niso podprta). Poiščeš in namestiš, saj je igra v temelju brezplačna. Sicer v tej obliki nudi le enega borca in par modusov, tako da ni dosti več od povečevanega dema. A za konkreten preizkus zadostuje.

Menažerija pogina

Instantno privlačna je pravomoška estetika. Tu ne boš srečal japonskih velikoučnežev, risankaste pisanosti in unc-unc muzike, temveč bodo nadte v objemu težkometalskih kitarskih rifov in terminatorskega ropota strojev pridrveli mrki oboroženci, roboti z laserskimi očmi ter strašanski mutanti. Podlaga je sicer neresna kot v Mortal Kombatu, a manj obešenjaško pretirana in zato bolj otipljiva, realna, žmohtna. Zraven sodita gromoglasni komentator, ki oznanja "Hyper combo!" in slične puhlice iz avtomatnega sveta devetdesetih, ter kup grafičnih učinkov, ki ustvarjajo samosvojo podobo. Street Fighter V ima like hecnih dimenzij, kjer so mišice na nadlahteh večje od glav ... Mortal Kombat si lasti brigajočo kri in črevca ... Instinct pa zaslon dodobra polni s pršečimi bleščicami, frlečimi plameni, razbitim ledom in odlomljenimi kosci kovine. V navezi z bogato premičnimi ozadji, ki segajo od postapokaliptičnega mesta prek daljnega severa do notranjosti železarne, si splete lasten slog, brž ločljiv od ani-



Tudi svežedobni Nagon je od strani gledana pretepačina eden na enega, ki stavi na spretno ter inteligentno tvorjenje dolgih kombinacij in se odlikuje po udarni podobi. Telo iz plamenov in valujoči kožuh sta le ena od bonbončkov.



Življenjski črti se po izteku prve runde ne resetirata, marveč zmagovalec v naslednjo vstopi s preostankom moči. Ob imenih borcev vidiš še eno, rumeno linijo, ki kaže energijo za vstop v stanje posebne moči, 'instinct mode'.



Kamera ni statična, temveč se razgibano odmika in primika ter se delno obrača levo in desno, ko kdo zada posebej močno klofuto. Njeno dodelanost najbolje izkusiš, če urediš spopad dveh računalniško nadzorovanih likov.

mejskih garbalnic. Tudi liki so zajetni in podrobno animirani, s številnimi premikajočimi se deli, raplopajočo tkanino in obrazno mimiko.

Instinktivni razboritniki so sicer manj prepoznavni od Bisonove in Scorpionove druščine, a so si nekateri vseeno priborili mesto v pretepaškem panteonu. Robotski Fulgore s špicami na rokah, ledenjaški Glacius in ognjeviti Cinder, volkodlačji Sabrewulf (tega se morda spomniš iz spectrumovih legend Knight Lore in Sabre Wulf – Rare so bili nekoč hiša Ultimate!), okostnjak Spinal, menih Jago ... To je solidna, prepoznavna posadka, neizmenljiva z drugimi predstavnicami žanra. Za razliko od Strica Fajterja jim ni pod častjo uporabljati krepelc, tako da Spinal vihti piratsko sabljo, medtem ko češplja Orchid mlati s teleskopskima palicama. Na drugi strani Sabrewulf nuca kremplje in zobe, Cinder ter Glacius pa magijo lastnih elementarnih teles.

Tresk Tusk

Prav zasedba je največja razlika tretje sezone glede na prvo. Takrat je bilo bojevnikov le osem, zdaj pa jih je dvaindvajset in še štirje bodo prišli v okviru aktualne sezone. Med njimi so prej našteti stari favoriti, prišleki iz drugih serij (Rash iz Battletoads, Arbiter iz Hala, napoveduje se Raam iz Gears of War), povratniki iz dvojke, kot sta nunčaku gejša Kim Wu in barbar Tusk, ter zanimivi novinci – drevesni velikan (mu smem reči 'hrust hrast'?) Aganos, coprnik Kan-Ra, črnolasa gostja iz japonskih grozljivk Hisako ter ašašinka Sadira. Ansambel je zdaj poln in razgiban, tudi zato, ker ne gre le za vihtenje orožij in za razlike med napadalnimi ter omejevalnimi liki (rushdown / control), marveč za bolj samosvoje mehanike. Amazonka Maya je opremljena z dvojcem bodal, ki ji dajeta mogočne sposobnosti, droidka Aria pa je močnejša na začetku runde kot na koncu. Hisako obvlada protinapade, a je počasna, Fulgore je odvisen od napolnjenega metra, dočim je Jago fant za vse, ki čez čas postane predvidljiv kot Ryu.
Tega znanega karatejca iz Street Fighterja ne omenjam tjavdan, kajti dejansko je Killer Instinct v marsičem podoben Capcomovi klasiki. V obeh je šest gumbov za udarce, trije za roke in trije za noge, blokiraš s tiščanjem nazaj ali nazaj dol, posebne udarce izvajaš z gibi za 'fireball' (dol do naprej) in 'dragon punch' (naprej, dol, dol-naprej), z deljenjem in kasiranjem poškodb pa pri večini likov polniš dvoje merilnikov. Enega za nadgrajene verzije običajnih specialk (SF: EX, KI: shadow) in zaključke, ter drugega za prehod v močnejše stanje, ki spomni na V-triggerje iz SF5. Vendar pa ne gre za kopijo. Zaradi velikosti likov je njihova gibljivost omejena in do otvoritev prihajaš na bolj osnovne, kmečke načine, zato Instinct deluje bolj tog in nenapreden, nekje na stopnji Kombata ter Injustica. A špil oživi in pokaže svoj pravi obraz, ko sovražnika zadeneš z 'openerjem', se pravi gibom za zagon kombinacije.

"Hell yeah!"

Kombo je kruh, maslo, meso, krompir, župa in sladica Killer Instincta. Vse, kar počneš, je namenjeno temu, da prideš v ugoden položaj za začetek kombinacije, s katero nasprotniku podeliš neprimerno več poškodb. Da bi bila igra zabavna in hitro dostopna, kombov ni težko tvoriti in sledijo ustaljeni strukturi začetnega udarca, povezave, nadaljevanja, povezave in zaključka. Vezni pritisk na gumb botruje dvema udarcema, za tvorjenje je moč uporabiti desno gobico, dočim lahko neizkušenec v meniju vključi pomoč, da mu z razbijanjem po gumbih ali tipkah že nekaj uspe. Tipkovnica je drugače v redu, saj celokrožni gibi niso v ospredju.
A le mojster bo vedel, ali uporabiti močne ali lahne zamahe, ter znal niz zaključiti tako, da bo zadal čimveč poškodb. V tvorjenju kombinacij je kar nekaj globine in variacij, ki zahtevajo odlične reflekse, nadrkanost ter prefriganost. Branilec lahko namreč kombo zatre s pritiskom pravih knofov, zato se ni priporočljivo ponavljati. Miselne igrice torej pridejo do izraza tudi med kombinacijami, ne le pred in po njih! Seveda pa je tisti, ki je pod napadom, v slabšem položaju – tudi zato, ker mu čute obremenjuje silno pršenje in megljenje zaslona. Drugače rečeno, dotično ni vdelano zgolj zaradi lepote, marveč ima globljo funkcijo: dati prednost napadalcu, da igranje ne bi postalo želvaško in zaspano. Vsekakor ni ne eno ne drugo, saj adrenalin pumpa kot nor, kom-

binacije pa gredo v desetine udarcev. Sploh če zaključiš z ultra finišerjem, ki samodejno prispeva kak ducatek klofut, da je žrtev orenk zmlatena in ponižana. Krvavosti in raztrganj v slogu Mortal Kombata X ni, pač pa frčanje po luftu in boleče trdi pristanki na tleh. Variacija tega so ultre za določena ozadja, kakor v izvirniku, ko si sovraga s stolpnice poslal na izlet proti trdi ulici daleč spodaj.

Prilagodljivo kasiranje

No, bojevniki še zdaleč niso vse, po čemer se Instinct v tretji sezoni razlikuje od tistega, ki si ga morda že izkusil pred skoraj tremi leti in ga opustil kot nezadostnega. Ne le, da so skrbniki dodelali ozadja, kar redko vidiš, udejanjili so kup finesnih popravkov in borcem dodali nove poteze, tako da Jago iz prve sezone ni enak zdajšnjemu. Sleherni lik ima lastno zgodbeno linijo z vmesnimi stripovskimi prizori, prilagodljivo težavnostjo in različnimi zadolžitvami, dočim začetnike v sistem uvede najboljše učenje v zvrsti. Jasno razloži vse, od osnov do hudo naprednih zadev, in sproti preizkuša znanje, pri čemer te ne drži stalno za roko, nakar temu pridruži izzive ter preživetveni modus proti zaporednim nasprotnikom. Umetna pamet je presenetljivo solidna in samotarstvu z bistrim nadzorom likov (Sabrewulfa zasnovi primerno vodi kot rushdown lik, Glaciusa kot zonerja ...) podeli nemalo dodatne vrednosti.
Vendar se s tem dodajanje elementov ne bo zaključilo. Ne le, da pride še več novih likov, kmalu kanijo dodati frišen puščavniški način shadow lords, v katerem se bomo z moštvom selili po obli in iz surovin izdelovali predmete. Te bo moč tako ali drugače ponucati v dodatnem večigralskem modusu, ki ga bodo vnesli julija. Dotlej se je moč tosmerno udejstvovati v klasičnem garbanju na istem PCju ali v spletnih nerangiranih ter rangiranih obračunih, urejenih po sistemu lig. Tretja opcija so čakalnice za skupine igralcev in četrta senčni odsevi likov, ki se na liniji spopadajo samodejno, podobno kot drivatarji v Forzi. Povsod se računalničarji neproblematično tepežkajo z xboxaši.
Lastniki peceja in xboxa one so združeni še drugače – vse, kar kupiš v eni inačici, se odklene v drugi. Koliko boš odštel, je odvisno od mnogih dejavnikov. Lahko se imaš kar fino že z brezplačno verzijo, v kateri redno menjavajo edini igralni lik; z njim se je moč normalno odpraviti na linijo. Lahko plačaš 5 evrov za posamičnega garbača ali kupiš vse borce v posamični sezoni za 20 EUR, Za dvakrat toliko zraven prejmeš še kostume in modne dodatke (mnogo tega je kupljivega z nabiranjem izkušenj), medtem ko za 50 evrov odpreš praktično vse like. Škoda le, da ne moreš vsaj začasno preizkusiti fajterja, da bi videl, če ti sede, in da na računalu ne dobiš para izvirnih Nagonov, ki si ju deležen na xboxu one.

"Ready?"

Killer Instinct ni tako globok kot japonski trojec Street Fighter V oziroma Ultra SFIV – Guilty Gear Xrd – BlazBlue Chronophantasma Extend, niti ne tako uživaško brutalen kot Mortal Kombat X. Vendar poseduje svojstven čar in zanimiv borilni sistem, osredotočen na kombinacije. Ter ni ti treba vreči na mizo vsega denarja naenkrat, marveč lahko plačuješ v skladu s potrebami in navdušenjem oziroma v neskončnost parazitiraš. Falanga dvorazsežnih pretepačin na računalniku je odslej še privlačnejša in še popolnejša!

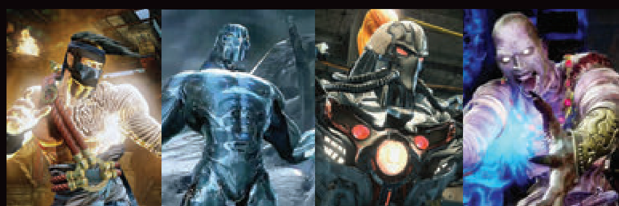


Ko v kombinacijo vpleteš posebej mogočne žvajze, siceršnje ozadje nadomesti dramatična fleha. Tedaj za sekundo ali dve odložiš delo in uživaš v grafično ter zvočno bombastičnem prefuku. A nasprotnik lahko kombo prekine …



Killer Instinct je lep primer tega, zakaj so igralni avtomati domala izginili – ker domač sistem, kot sta PC in xbox one, pričara izredno izvedbeno izkušnjo. Ko drevnik Aganso trešči človečka Tuska, te kar zaboli v jajcih.

PAR BORCEV



JAGO je tibetanski menih, v katerega je vstopil ancientni duh tigra, da bi mu pomagal uničiti korporacijo Ultratech. To mu uspe, vendar se v KI2 razodene, da je bil tiger pravzaprav demon Gulgore. Tip nič kaj meniško popeni in nagarba Devil Kazuyo Mishimo in njihovo bedno firmico, aja ups, napačna igra. Kakorkoli, Jago je igralno zelo uravnotežen lik, ki po ryujevsko z ognjenimi kroglami omejuje prostor, sposoben je izvajati krasne frame trape na rovaš štartnih delov kombinacij, ki so varni ob bloku, in si celo vrača zdravje.

Dhalsimovski **GLACIUS** stavi predvsem na nadzor prostora (zoning). V ta namen je opremljen z odbijajočim se projektilom, izvrstnimi brcami v skoku in neubranljivim napadom, ki seže čez ves ekran. V kratkem času je zmožen zadati obilico poškodb in pri tem izgledati jako kul. Je torej najboljši sploh? Mogoče, če si sposoben preseči njegovo ledeniško počasnost in plavajoč skok. Drugače je Glacius vsemirski policist, ki se turnirja udeleži zato, da bi si povrnil ukradeno vesoljsko moč. Ta bi znala v nepravih rokah priklicati izvendimenzijsko bitje, kar se povezuje z Jagom in Gulgorom.

FULGORE je najbolj znan lik iz izvirnega, pa tudi novega Killer Instincta. Je kiborg, ki ga je ustvarila tvrdka Ultratech, da bi se zaščitila pred sovražniki. V skladu s tem je bil v prvi sezoni zadnji enoigralski nasprotnik. Ni pa to grozen negativec, saj se mu skozi bojevanje rojevata um in sočutje. Igralno je Fulgore dobro zaokrožen in brez očitnih slabosti, ki je po mnenju številnih celo najmočnejši v špilu. Istočasno je odličen zoner in ustvarja brutalen pritisk od blizu, zaradi česar je učinkovit proti borcem iz obeh taborov. In kdo ne bi hotel igrati nekoga, ki strelja laser iz oči? Vendar pa je zelo odvisen od polnosti merilnika.

Babilonski čarodejnik **KAN-RA**, v katerem brni Shang Tsung, je primeren zlasti za napredne igralce, ki razumejo težko izvedbo velikega potenciala. Poklicu primerno zna po prostoru razporejati peščene pasti, v katere lovi nasprotnika in jih uporablja za eksplozivno teleportiranje. Takisto zna bljuvati kobilice in loviti sovraga z mumijastimi povoji. Prevod: nadzor nad prostorom, grabljenje z razdalje in setupi s pastmi, s čimer te zna tako spraviti ob živce, da sledi alt + F4. Pa še prav nič počasen ni, svinjež. Zgodba pravi, da je star 3500 let in je bil veliki vezir, ki je pri iskanju nesmrtnosti konkretno zabluzil. Izmislili so si ga nalašč za novi Killer Instinct.


PREDNAROČILA - NOVOSTI - ZNIŽANJA
GAME PLAY
WWW.GAMEPLAY.SI
comshop
www.comshop.si
NOVO V CELJU
GAMING
TRGOVINA
comshop
OBIŠČITE NAS V
CITY CENTRU
CELJE
TRGOVINA
COMSHOP

Star Fox Zero



Ja, res je že star ta naš Fox. Pravičniški lisjak, ki se bojuje proti opičjefrisnemu Androssu, je v Nintendovo loro stopil leta 1993 na SNESu kot glavni junak vesoljske streljanke Star Fox. V njej smo od zadaj gledali njegov lovec arwing in reševali tako po površju planetov kot neskončni črnini. Glavna draž je bila tedaj napredna 3D-grafika, ki jo je bila drkalica sposobna izrisovati zaradi koprocesorja v modulu s špilom. Po zaslugi tega ekskluzivnega dodatka ni šlo za kvazi tri-de efekt kot v Pilotwings, marveč za Nintendove prve senčene poligone.
Spomnim se, kako sem na katodnem teveju bulјil v grafično čudo, ki je dospelo pred računalniško kartico voodoo – in nisem bil edini, saj se je Star Fox, v Evropi klican Starwing, prodajal kot vroče žemljice. Fama se je nadaljevala na nintendu 64 s Star Foxom 64 oziroma pri nas Lylat Wars – nakar je zvezda zbledela. Poskakovalna akcijada Star Fox Adventures za kocko ni bila za nikamor, drkamožni odvrtki so pogrevali župco. Zero je tako po dolgem času nov Fox za sobni sistem. Razvili so ga japonski proslavljenci PlatinumGames (Bayonetta) kot zunanji izvajalci in Shigeru Miyamoto kot notranji nadzornik. Vendar ne gre pričakovati preloma s preteklostjo, marveč v prvi vrsti zaljubljeno zazrtost vanjo.



Stare sablje so ob sliki izcimile kapljico ancientnega oljčka, kajti Star Fox Zero se docela podreja smernicam s super nintenda in N64. Tole je preštrihana Corneria.

Vojna zverinic

Kot Luke Skyw ... ee, Fox McCloud se vnovič znajdemo v zvezdnem sistemu Lylat, ki ga naseljujejo človekolike živali. Dobro stran ozvezdja predstavlja svetli planet Corusc ... ee, Corneria, žlehtno pak temni Venom. Na slednjem si je dom ustvaril nori znanstvenik Andross, ki je nad Corneriо poslal droid ... ee, robotsko vojsko. Enako kot na SNESu in N64 general Ackb ... ee, Pepper sestavi eskadriljo govorečih animalij v eksperimentalnih lovcih x-wi ... ee, arwing in jih pošlje branit Corneriо. Najprej bo treba potisniti nazaj armado in nato poračunati z zlikovcem, ki stalno omenja Foxovega fotra. Bo morda sčasoma rekel: "Fox, I am your father"? Je gorila lisico položila?! O fuj!

Klišejska zgodba od nekdaj kopira Vojno zvezd in ni dosti drugega kot rutinsko sredstvo, ki potiska dogajanje naprej. Ni ne metaforična kot pri Zeldi ne luštno pravljična kot pri Mariu, marveč izpade kot nekaj iz poceni risanke. Človek bi si mislil, da bo ravno fabula deležna prenove, vendar jo je Nintendo v pretežno enaki obliki dostavil že v tretje, od poteka do likov. Res je, da ni kloniranja in se pripovedi drži preproščinski čar, ki je najbolj žameten, če se ti toži po starih časih. Vendar štorija ni v Zerovem ospredju. Tega zaseda strelska akcija z orjaškimi eksplozijami in zadihanim tempom.



Načeloma pohvalno je, da se Platinumci radi igrajo s pristopi. Toda polminutno vodenje gromozanskega bota, da taca po talnih sovragih, je samo sebi namen.

Hrčki smotani

V osnovi, nad katero se ne dvigne pogosto, je Zero precej standarden Star Fox, kakršen je bil pred četrt stoletja. Tako kot nekdaj si dolge odseke vpet v samodejno premikanje zaslona, med katerim se z od zadaj gledanim arwingom ogibaš izstrelkom ter sesuješ čimveč talnih in zračnih napadalcev. Mednje se umeščajo lebdeče sonde, lovci v statičnih formacijah in taki, ki letajo prosto, topovi, zajetne križarke, tanki, pajkovske samohodke in še kaj. Nabor je pretežno že viden, a pester in ogrožajoč. Tvoji kameradi iz Red Squa .... ee, arwingovske eskadrilje so namreč polsposobni in jim ni moč ničesar naročiti. Še reševati jih moraš, ko ti začno jamrati, da imajo nekoga za ritjo.
Se pa tovrstne zagate pripetijo šele, ko te igra spusti z vajeti in preide v svobodni modus. Tedaj se naposled normalno spreletavaš po arenah, kot so zajetna mestna planjava s stolpnico na sredini in več vesoljskih območij. Običajno je treba uničiti vse, kar te ogroža, le včasih kaj ubraniti. Cilji so očitni in malokrat se moraš denimo odločati, čemu boš namenil pozornost. Ta nekompleksnost gre z roko v roki z docela arkadno naravo igre, ki je simulacija ne zanima. Pičiš kot blentav, dokler ti ne zmanjka energije, nažigaš, pri čemer daljše tiščanje gumba botruje sledilnemu izstrelku, mečeš bombe in delaš lupinge, da prelisičiš tečnobe za ritjo. Prelisičiš, razumeš? Eh, zahtevna publika.

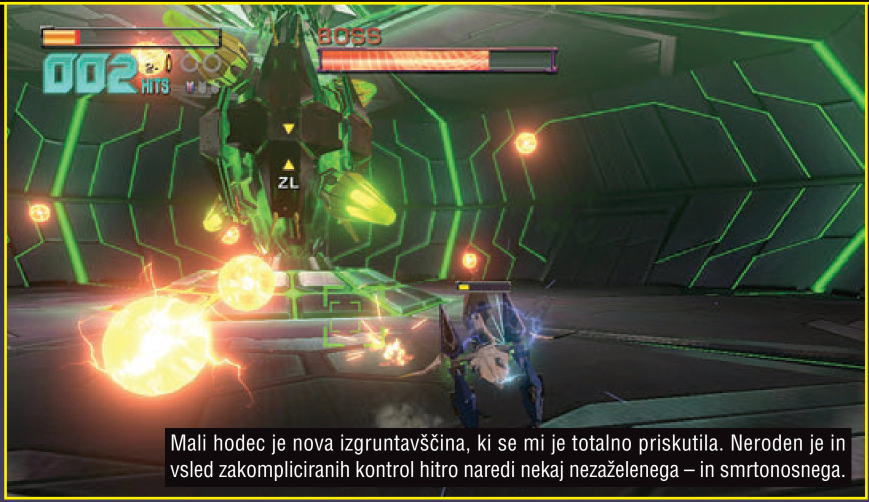


SFZ je najboljši v direktnih strelskih nalogah na planetih in vesolju. Zlasti v slednjem igra pridoma razkaže novi grafični pogon, ki obiluje z učinki.

Živalska fa(r)ma

Lisičji, ee, levji delež misij opraviš v arwingu in bolje kot streljaš, več se ustvari prstanov, s katerimi si povrneš energijo. Vendar to ne tvori celotne igre. Na več mestih preideš v formo dvonožnega walkerja, s katerim skačeš





Mali hodec je nova izgruntavščina, ki se mi je totalno priskutila. Neroden je in vsled zakompliciranih kontrol hitro naredi nekaj nezaželenega – in smrtonosnega.



Titanski pajek, ki te hoče pomendrati, je impresiven in adrenalinski. Se pa tudi tu pozna starinski dizajn, saj streljaš v povsem očitne ranljive točke dolaj in goraj.

na oddaljene platforme in z dotikom hekaš nadzorne plošče. Sem in tja lahko med arwingom in čiknom prehajaš po mili volji. Nadalje sedeš v letalce, sposobno visenja nad tlemi in navpičnega dviganja ter spuščanja. Oborožitev ima kilavo, toda v sebi skriva drončka na špagi, s katerim odpreš vrata ali izključiš obrambni sistem. Dotični nivoji so počasnejši in bolj miselni, celo skrivalni, ko se denimo ogibaš žarometom. Nato pa je že čas, da se vrneš v akcijo in sedeš v tank, s katerim s tal najprej zgranatiraš legije rokomavhov, malo pozneje pa ga začasno dvigneš v zrak. Tako walker kot hovercraft sta za serijo novost, a žal ne prav posrečeni. Nadzor kovinskega piščeta, s katerim se po ozkih hodnikih napotiš v notranjost križark in baz, je živčen. Misije z lebdečnežem pa so po ustroju mlačne in slabo združljive s siceršnjim hitrim tempom.
Slab vtis gotovo ne velja za mimohod šefov, s katerimi se igra fejst odlikuje. Nekateri so ponovljeni, denimo Andross s tradicionalnima dvema formama, kovinski ptič Monarch Dodora in bojna ladja iz Lylat Wars; največ pa je novih, naj bodo to orjaški kovinski črv, pajkovski vladar snežnega planeta ali gigatonska gorila – Gigarilla. Ker je to Platinumova igra, je bombastičnost privzeta, ko ti glavarji v fris lansirajo roje raket, te obmetavajo s tramovi in te skušajo potacati, ti pa se jim trudiš poškodovati vidne občutljive točke. Kot veli izročilo, takisto srečaš manjše šefčiče iz eskadrilje Star Wolves, s katerimi zaplešeš tanc smrti in najpogosteje uporabljaš zaklep pogleda, lock-on. Najprej prase in njegovi prijateljčki samo letijo, nakar dobijo nove igračke ...

Zajebanost standardno

Star Fox je obilno posejan s presenečenji in trenutki navdušenja. Med prebojem skozi asteroidno polje se hitrost poveča do drvenja in ko v zadnji sekundi uideš od ladje, ki jo prevrtajo laserski žarki, se počutiš v sedmih nebesih.



Hovercraft je druga novost v seriji, ki se ne izkaže. Ideja miselnih in polžje počasnih stopenj v kontekstu siceršnje hitre, eksplozivne streljačine ne deluje.



STAR FOX GUARD

Če si nabavil posebni začetni škatelni SF Zero ali v spletni štacuni odštel 15 evrov, si postal lastnik odvrtka Guard. Gre za trirazsežno branjenje s stolpiči, kjer na stotih nivojih (50 v kampanji in 50 kot izzivi) braniš baze pred uletavajočimi sovragi. Ko te zagledaš skozi kamere na televizorju, preklopiš na ustrezno in jih postreliš. Vic je v tem, da zadosti hitro prehajaš med prizori in da razumeš, čemu dati prednost. Grafika je sicer groba in sovražnikov ni zadosti vrst, vendar je igranje kar zabavno. Vseeno menim, da bi moral biti špilič petaka cenejši ali brezplačen za kupce Star Foxa.

Sčasoma s pedantnim udejstvovanjem in nabiranjem medalj v zameno za dovolj postreljenih kanalj najdeš mnogo skrivnosti. Odklonov od navidez linearne poti od Cornerie do Androssa sicer ni toliko kot v Lylat Wars in pogoji za odklep so včasih čisto preveč obskurni. Toda izven neposrednega dosega se skriva tretjina špila, med drugim naloga, kjer prevzameš zajca Peppyja. Odkrivanje alternativnih poti, neobveznih misij, kožic ter igranje arkadnega modusa ponudijo dosti udejstvovanja, ki se čuti kot integralen del igre. Prisotno je tudi sodelovalno dvoigralstvo, kjer eden pilotira oziroma vozi in drugi strelja.
Toda kakor zna biti SF Zero adrenalinsko vznemirljiv in za omejene sposobnosti wiija U zunanjostno soliden, z zavesami ognja, razpadajočimi objekti in velikanskimi šefi, skriva pošten delež sitnosti. Mednje štejem zoprne padce gladkosti, manko krovnega napredka glede na Starwing in Lylat Wars (ne razvijaš ne ladje ne pilota, razvejanost je manjša kot njega dni, ne nadzoruješ drugih likov in jim ne ukazuješ ...), medle walkerske in hovercraftovske naloge, odsotnost tekmovalnega večigralstva z N64 ter varljivo težavnost. Čeprav je to pisana igra z govorečimi živalicami, je zahtevnost ena sama – japonsko visoka. Po eni strani je tako zaradi staromodno omejenih življenj, ki jih sicer vmes nabiraš, a ti jih hitro zmanjka in moraš spet od začetka celotne misije. Ful fajn, ko se to zgodi čisto na kraju pri poglavarju. Po drugi pa zaradi osrednje kaprice: zakomplicirane nadzorne sheme, ki se trudi biti edinstvena, a zgolj zavda igranju.

Nostalgija serijsko

Če bi bilo moč SF Zero igrati na normalen način, z levo gobico za usmerjanje vozila in desno za merek, bi šlo kljub pomanjkljivostim za simpatično nažigalno arkado. Vendar lahko samoten igralec uporablja zgolj gamepad, ki zadeve zaplete. Na televizorju vozilo gledaš od zadaj, na kontrolnikovem ekrančku pa prvoosebno premikaš merek. Ja, to je natanko tako čudno, kot se sliši, sploh pri tako hektični akciji. Velikokrat moraš s pogledom preskočiti z enega na drug prikazovalnik, merek pa se rad dekalibrira, kar ročno popravljaš s stiskanjem gumba.
Je že res, da je ciljanje s premikanjem zaslonskega igratorja precizno in da ti pri tem ni napoti arwingov zadek. Vendar je dvojnost moteča, terja prilagajanje in nikdar ne deluje naravno. Stalno sem si želel vklopa normalnih kontrol, česar preprosto ni. Na eni strani so torej ostali v preteklosti, na drugi so neugodno silili v prihodnost, z obojim pa zavdali pretežno zdravi srčiki. Star Fox Zero sicer ni ničla, vendar hkrati ne Star Rox.

67 ***Snetiju se toži po časih, ko je Lylat Wars na nintendu 64 upravičeno prilepil 91.***

PlatinumGames / Nintendo za wii U

Quantum Break





Quantum Break je videzno zala in adrenalina polna streljanka, v kateri si opremljen s časovnimi močmi. Vendar naprave na hrbtu le-te omogočajo tudi sovragom.

Kaj storiš, če se tvoja osrednja hardverska platforma ne prodaja tako dobro, kot si se nadejal? In če ti ob tem manjka udarnih iger, ki bi našle pot v milijone domov in ti zagotovile zadovoljne delničarje? Drugače rečeno, če si Microsoft in si osedlan z xboxom one? Morda tolčeš z glavo ob lijak, nemara žalostno strmiš v obzorje ali si režeš žile s košarkaško žogo (da dlje traja). A če si obdržal zdravo poslovno pamet oziroma nisi Japonec, ne tvegaš z izvirnimi in navdihnjenimi izdelki, marveč greš na ziher. Izmisliš si igr(ic)o predvsem za ameriške in britanske najstnike – zvesti igralci Call of Dutyja in GTAja bodo pravšnji –, v kateri ob tehnološkem vmešavanju pride do konca časa. Za to sta odgovorna megalomanski pritegnjenec in njegov kolega, ki je čisto po naključju brat glavnega nastopajočega, Jacka. Ta je sicer videti kot nižji bančni uslužbenec, ki si redko brado pušča zato, da se mu babe zvečer po oštarijah ne smejijo v bejbifejs. Toda v katastrofi s časovnim strojem dobi supermoči, očitno pa se mu hkrati vcepijo leta strelskega treninga. S tem postane ubijalska mašina, NRA-verzija Marlboro Mana.

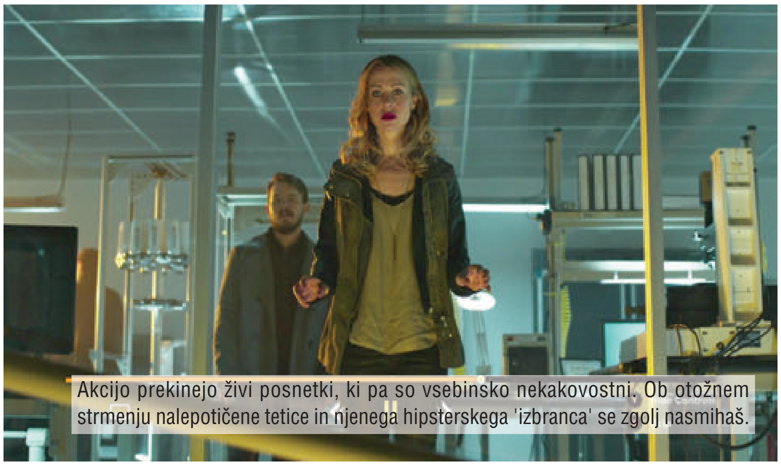
Če si torej Microsoft, tega vsakdanjega aberveznika z orožjem v roki in osamljenega daš na naslovnico, s čimer poveš, da sicer nima življenja, zna pa ti nemudoma plasirati luknjo sredi čela. Nakar to podkrepiš s sličico na zadnji strani ovitka, kjer hecnik breivikovsko pozira z izproženo pištolo. Zraven prilepiš udarno geslo "Čas je moč!" in obljubiš bitko z nefariozno korporacijo Monarch. Monarhi so namreč sovražniki svobode in ameriška zgodovina nas uči, da svobodo ubranijo edinole krogle. Ki pa se jim lahko Jack s posebnimi veščinami izmika! Hudo! Le dva razloga sta, čemu se tip ne zapodi urejat zadev na Bližnji vzhod in v Moskvo. Prvič, rešiti mora Zemljo, Sončev sistem, univerzum ter babe v oštariji pred apokaliptičnim koncem časov, ob katerem bo brez moči celo Bog. (Razen, če je to načrtoval! Hm, hm!) In drugič, Trump, pri katerem bo zlahka našel službo, še ni bil izvoljen. Bo pač Jakec malo počakal in tačas rešetal, skakal, reševal ugankice in nam omogočal gledanje nalašč za špil izdelane TV-serije.



Zaradi superbrzenja po prostoru in onesveščanja kanalj z mogočnim treskom po gobcu je boj precej lahkoten. Posebnega izziva v tej igri ne velja iskati.



Če ne prej, se postavljanja spektakularnosti v ospredje zaveš med vožnjo z dvigalom. Ko stekla eksplodirajo navznoter, se čas ustavi, ti pa strmiš.



Akcijo prekinejo živi posnetki, ki pa so vsebinsko nekakovostni. Ob otožnem strmenju nalepotičene tetice in njenega hipsterskega 'izbranca' se zgolj nasmihaš.



Irski igralec Aidan Gellen negativca Paula upodobi z vlogi primernim pretiravanjem v mimiki in glasu. Ko je bral scenarij, si je najbrž vsaj malo bruhnil v usta.

S tem so obkljukane vse marketinške postavke in denarci lahko začno pritekati – in dejansko je Quantum Break komercialno uspešen. Vendar to ne pomeni, da je dober, marveč priča o tržni spretnosti Microsoftovih oblekarjev in finskih ustvarjalcev Remedy. Tistih, ki so izdelali navdahnjena Maxa Payna in Alana Waka, zdaj pa so postali obrtniki.

Zen? Bolj zeh.

Kvantni zlom v prvi vrsti ni tretjeosebna streljanka s primesmi, temveč skozi računalniško animacijo in prave posnetke predstavljena zgodba, ki jo prekinjajo niti ne dolgi igralni vsadki. Človek bi si mislil, da je štorija zato tolikanj boljša, zanimivejša in kompleksnejša, z razdelanimi liki in vsebinsko globino. No, ni. Sicer se ne bi smel čuditi, da so ustvarjalci sestavili nekaj tako cenenega in mestoma povsem debilnega. Microsoft za xbox one pač že nekaj časa potrebuje čimveč hitov in pri tem ne izbira žrtev. Pa vendar je leta 2016 ob vsem napredku v videoigernem pripovedništvu čudno prisostvovati plehki mineštri kartonasto enodimenzionalnih likov, predvidljivih dogodkov in kvaziznanosti, s katero pisci scenarija ravnajo kot svinje z mehom. Saj bi zraven glodal kokice, pa imam polne roke. Čeprav ne vseskozi.

Neznanka mi je, kako naj bi kdorkoli, ki je že zlezel iz plenic, količkaj resno vzel fabulico, v kateri jobsovski vizionar Paul Serene ob pomoči Williama Joyca sestavi časovni stroj, nakar gre vse po zlu. (Opaziš dvojnost v priimkih, 'serene' kot umirjenost proti 'joy(ce)' kot radost? Vau!) Paul ugleda konec časa, kar mu zaznamuje dušo, in poloti se ga tajinstvena bolezen, ki mu hkrati daruje supermoči. Dotične prejme tudi Williamov brat Joyce, ki iznenada bremza uro, pohitreno teka in ustvarja ščit pred kroglami. Ja ja, za vse to je odgovoren čas! Sledi lov, v kateri najprej Paul jaga Jacka in potem Jack Paula. Na poti junak sreča pomagače, med njimi mično vojakinjo, nekega butlja in resnobno znanstvenico, dočim se Paul ukvarja z zarotami v lastnih vrstah.

Na križpotjih

Res je, da scenarij upošteva časovne paradokse in pripelje do zanimivega izteka, kjer se vloge nekoliko obrnejo in si kot minljivo bitje postavljen pred strašljivo dejstvo. Ampak prej – ojej, ojej. Videl sem mnogo epizod X-Files in Twilight Zona, ki so bile bistveno bolje spisane in izvedene, pa še šaliti so se znale na svoj račun, ker so se zavedale, kako trapaste so. Tale tega ne zmore. Namečkoma je resnobna štorija, ki si sposoja od številnih popkulturnih virov, od Vrnitve v prihodnost do Chrono Triggerja, ozka in precej manjša, kot naznani spočetka.
Nivoji so povsem linearni, ni pa premočrtno gibanje skozi igro. V štirih poglavjih od petih si namreč deležen cepitev, kjer se odločiš, po kateri poti se boš odpravil naprej. Običajno je ena moralno svetla in druga koristoljubno temna. Lahko recimo ukažeš,



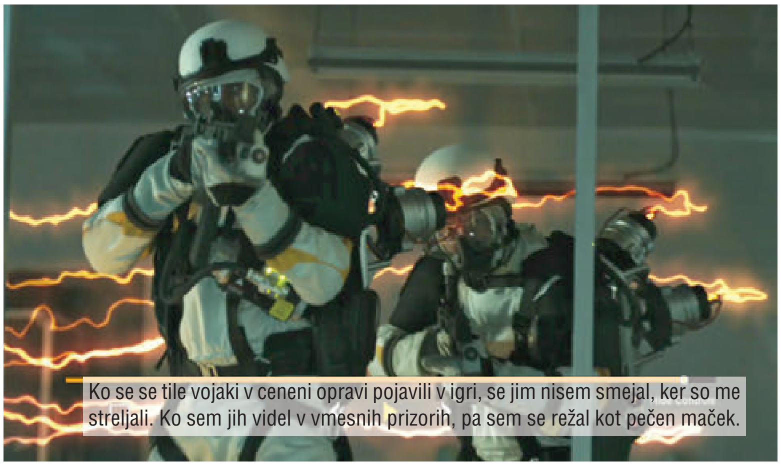
Časovne moči prejmeš brez pravega razloga, nakar jih sprožaš kar iz roke. Tegale strica bom okamenel, po izteku učinka pa bo za vsak primer še malo eksplodiral.



V igri je kar nekaj skakanja, ki je rutinsko, nezanimivo in leseno. Prisotno je samo zato, ker so hoteli Remedy narediti 'kompletno' akcijsko avanturo.

PC-VERZIJA

Od Microsofta človek tega ne pričakoval, toda ob splovitvi je bil QB PC na ravni še vedno problematičnega Arkham Knighta. Ne glede na strojno moč je bilo nemogoče doseči 60-sličično gladkost. Na srečo so se Remedy vzeli v roke in začetkom maja izdali gromozanski popravek v izmeri 27 GB (več kot pol kompletne igre!), ki je uredil dosti zadev. Zdaj je moč dokaj gladko igrati na normalnem hardveru, pri čemer je špil videti dosti lepši kot na xboxu one. V pravi ločljivosti 1080p končno pride do izraza realnočasovna globalna osvetlitev in upraviči privzetost DirectXa 12 ter Oken 10. Urejen je tudi drugi velik problem inačice za XBO, zamik joypada, ki na konzoli dosega pol sekunde in je na peceju bistveno manj opazen. Patchali so sicer tudi xboxovo verzijo, s čimer pa so zvečine izgnali tečno hroščad. Moč konzole je pač fiksna in več kot toliko ne morejo (ali ne znajo) narediti. Če imaš izbiro in si igre še vedno želiš, jo ubodi za PC.



Ko se se tile vojaki v ceneni opravi pojavili v igri, se jim nisem smejal, ker so me streljali. Ko sem jih videl v vmesnih prizorih, pa sem se režal kot pečen maček.

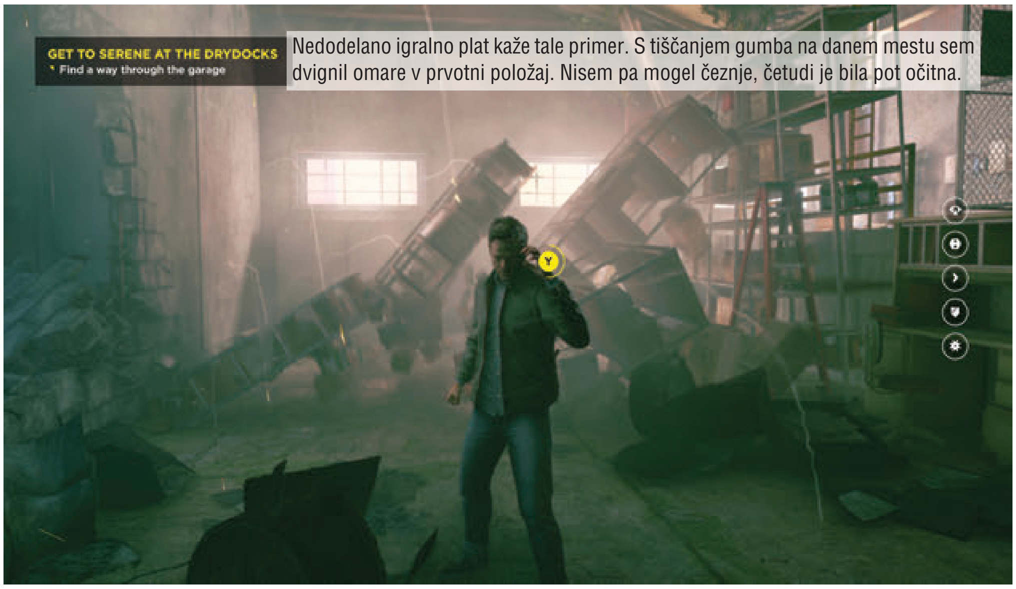


Obrazi, ki neposredno preslikavajo prave igralce, so prvovrstni in zajemanje gibanja na visokem nivoju. Za ceneno dramatiko, ki jo zganjajo, na previsokem.

naj korporativne varnostne sile pospravijo študentske protestnike, ali poskusiš javnost, razburjeno zaradi korporacijskega rovarjenja po mestu, pridobiti na svojo stran s PR-kampanjo.
A v skladu s predvsem pripovedno naravo izdelka odločitve ne vplivajo na drugačne stopnje in sovražnike. Z njimi zakoličiš kvečjemu to, koga boš srečal oziroma kdo te bo spremljal, kdo bo nastopil v vmesnih sekvencah in kako se bodo določeni ljudje vedli. Paul lahko denimo postane bistveno bolj nor, kot bi bil sicer, nekatere osebe umrejo in druge se ne pojavijo. Toda širše posledice, na katere sicer namignejo kratki predogledi tistega, kar se ima zgoditi, so manjše, kot se zdi. Ob prej omenjeni odstranitvi študentov se mesto ne bo dvignilo proti Paulu, niti Jack ne bo deležen civilnih pomagačev.

Prešaltaj drugam, hitro!

Razcepi nudijo vrednost ponovnega igranja, če te zanima sleherna varianta dogodkov. Ako si tak, ti ne bo odveč potrpežljivo brskati po okolišu za zapisi, datotekami, fotografijami, shemami in podobnimi bagatelcami. Te se zapisujejo v dnevnik, ki pomaga bolje osvetliti zgodbo. A ker je ta v srži tako preprosta, je našteto bolj blažev žegen in nabuhlost. Isto velja za opevane 'live action' posnetke, s katerimi se je Microsoft pred izidom na veliko hvalil. Sicer predstavlja nek čar, da v okviru igre gledaš HD-video s pravimi nastopajočimi, ki niso sami naturščiki. Med akterji ugledaš dokaj znane škise, na primer Shawna Ashmora kot Jacka, Aidana Gellena kot Paula in Lanca Reddicka kot njegovega ebenovinastega pribočnika, ki ima dosti večjo vlogo, kakor se zdi spočetka. Ne manjka debat in streljanja, vsebina epizod pa se spreminja glede na tvoje odločitve na razpotjih. Toda boleče očitno je, da v 'TV-serijo' niso vložili resnih soldov, zato jo kazi močan priokus cenenosti. Saj na nek način je zabavno opazovati tipčke s plastičnimi orožji in napravicami ter prisostvovati osnovnošolskemu čveku in grimasam. A kot rečeno, nikjer ni indicev, da se Quantum Break zafrkava iz samega sebe, za kar vsekakor ima osnovo. Za nameček je preskok iz računalniške animacije v posnetke nenaden in nenapovedan, saj se zgodi šele po prvem poglavju in si nanj nepripravljen. V snemanih prizorih pa nastopijo liki, ki jih prej sploh videl nisi, med njimi nov 'junak'.
Zdi se mi, da je to neposrečena zapuščina prvotnih načrtov, da bi se igra revolucionarno povezala z resnično televizijsko nadaljevanko. Nemara so jih opustili zaradi izvedbenih težav – ali zato, ker je Microsoft nehal poudarjati filmsko in pretočno plat xboxa one, zavrgel kinect ter se vrnil k staromodnim igram. Toda kakor zna biti za uspeh konzole, ki jo PS4 konkretno šiša, ta manever že prepozen, je premalo izražen tudi v Quantum Breaku. Gre namreč za polovičko streljanke, ki bi jo Remedy njega dni (ali pod drugo komando) znali narediti dosti bolje.



Nedodelano igralno plat kaže tale primer. S tiščanjem gumba na danem mestu sem dvignil omare v prvotni položaj. Nisem pa mogel čeznje, četudi je bila pot očitna.



Če bi me tale soldat porazil, za kar ni veliko možnosti, bi naletel na še eno kaprico – slabo postavljene nadaljevalne točke. Včitavanje po crkotu pa je neprijetno dolgo.

No, gremo še malo igrat

Igralna plat po občutku tvori manj kot polovico izdelka in je sramotno rutinska ter omejena. Del nje tvori leseno skakanje z neokretnim Jackom in del reševanje boleče očitnih časovnih ugankic. V glavnem gre za to, da se postaviš k vroči točki, kjer je bil nekoč objekt, in tiščiš gumb, da poustvariš preteklost. Na ta način sestaviš stopnice ali dvigneš tovor, ki je padel po tleh. Višek možganskega napora pri tem je, da stopiš na dotičnega in se povzpneš skupaj z njim. Vem, pri tem te je od nezaslišanega napora zaskelelo med očmi in zakričal si: "Kdo vtika avanturo v mojo streljačino?!" Ampak takle mamo. Zajedljivost na stran, tako poskakovanje kot razmišljanje sta na najnižji možni ravni in sta tam le zato, ker morata biti zaradi formalne kompletnosti.
Mnogo bolje bi bilo, če bi oboje izpustili in udejanjili namensko streljačino, saj je ta plat načeloma v redu. Iz pogleda od zadaj vihtiš nedomiselne, a še kar raznovrstne krepalice, kot so hitrostrelna pištola, potezna puška in dosti vrst šmajserjev. Pri tem ne šibaš po prostoru kot navit, saj ti krogle dokaj hitro popijejo energijo, ki se po moderni navadi obnovi sama, marveč se skrivaš za zakloni v slogu Gears of War. Tako z razdalje polagaš borih nekaj različic varnostnikov in vojakov, med katerimi se znajdejo oklepljenci, snajperji in tipčki s smešnimi napravami na hrbtih, zaradi katerih so odporni na časovne manipulacije, pa mitraljezci in granatometaši. Sliši

se, kot da je vrst rokomavhov dosti, vendar jih v resnici ni. Tako se zdi tudi, ker so nasprotniki zabiti, nenapadalni in nesodelovalni ter opremljeni z očitno ranljivo točko. Granaterju se denimo prebiješ za hrbet, kjer mu sveti velik rumen krog (le kaj bi to lahko pomenilo?!), in ga dvakrat šicneš s šotganko, pa je preč. Taki kerlci istočasno rabijo kot glavarji, kar je precej bedno.

Zgrešena tarča

Posebnih težav s tovrstnimi manevri ni na nobeni od treh zahtevnostnih stopenj, ki zaobjamejo tako začetnike kot malce naprednejše rešetače. Še najbolj je treba paziti na strelivo, ki ga ni v izobilju, in se držati zaklona. S tem je več težav, kot bi jih lahko bilo, saj sta tiščanje ob stebre in počepanje ob ograje, omarice, divane ter podobno (malokaj od tega pod streli razpade!) samodejna in ne delujeta najbolje. Dostikrat se mi je Max, oprostite, Alan, ee, Jack postavil tako neumno, da sem ga moral na roko popravljati, pri čemer sem kasiral svinec.
Ampak ni panike, sem pač uporabil eno od časovno-prostorskih supermoči. Med njimi so daljinsko ustvarjanje mehurjev, ki sovrage ustavijo na mestu, močnejša verzija, ki eliminira gruče kanalj, krogelni ščit in hitrostno pičenje po tleh, čemur sledi ročni napad na capinovo čeljust. Ta se kljub čeladi in polnemu bojnemu oklepu sesuje po tleh kot žakelj cementa, saj ga je vendarle treščil težkokategorni Jack 'Iron Fist' Joyce. Moči, ki po uporabi potrebujejo nekaj časa za polnjenje, sicer ustvarjajo krasne grafične učinke in drugače okornemu Jacku nudijo prepotrebno dinamiko. A kljub določenim povratnim sovražnim veščinam so tako mogočne, da streljanje naredijo praktično brezmožgansko. Povrhu ga je dokaj malo, saj se ta potencialno najsvetlejša točka igre dobesedno porazgubi med ostalimi zadolžitvami. Ideje, kot so stolpi za eliminacijo časovnih moči, pa pridejo in gredo, ne da bi se sestavile v trajno, impresivno celoto. Sorodni, zgodbeno usmerjeni The Order: 1886 za PS4 je bil deležen strupenih kritik, vendar sem imel od njega v igralnem smislu gotovo več.
Nasploh Quantum Breaku manjka vse preveč gradnikov, da bi se lahko meril z resnimi streljankami, ali pa so udejanjeni čudno in nezanimivo. Moči denimo nadgrajuješ, vendar ne v zameno za izkušnje, pridobljene z dobrim igranjem, temveč z iskanjem svetlečih točk, poskritih po kotih duhamorne okolice. Ob tem igri ni v ponos neraznovrstnost stopenj, kajti sosledje skladišč, notranjosti tovarn, vile pri obali in sličnega je nadvse enolično, pusto, prazno, mrtvo in nedomišljijsko. Z igralne plati kilavo vsebino bi moralo za polno ceno dopolnjevati večigralstvo, ki ga ni sploh, ali hordni modus proti valovom sovragov s točkovanjem, ki ga takisto ni. Si pa lahko z neta brezplačno stegneš 75 giga (!!) dodatnih videoprizorov, ob katerih sem brez heca zaspal.

Zlom zaupanja

Največji plus Quantum Breaka je zunanjost. Morebiti je tole po grafični plati 'killer app' xboxa one, kajti učinki so hudo impresivni. Drobljenje časa je predstavljeno kot razdiranje prostora, tako da se okolica lomi v prozornih, steklenih ploskvah, medtem ko okrog Jacka rado vse buhti od energijskega valovanja. Le-to je zlasti udarno tedaj, ko se čas ustavi za vse razen zanj. Tedaj stopa med zamrznjenimi vojaki, ki so obstali sredi letenja po luftu, in


Ko bom opravil s še enim nesposobnim varnostnikom, bom prazno in ruševinasto okolico prebrskal za dodatnimi drobci zgodbe. Bolj iz navade kot prave potrebe.

opazuje, kako kelnarju iz rok pada pladenj s pijačkami. Sladokusni so takisto detajlni, življenjski obrazi, ki se kosajo s tistimi iz Orderja, Beyonda in Heavy Raina za PS4. V navezi z dodelano zvočno platjo in vmesnimi prizori, ko kamera obvisi sredi razčefuka, špil pokaže, da XBO ni tako švoh platforma, kot o njem govoričijo. Tudi gladkost je še kar zgledna. Res pa je, da je ločljivost le 720p in da si tekstur ne velja ogledovati preveč podrobno, da se iluzija ne začne sesipati.
A to se neogibno pripeti zaradi drugih dejavnikov. Quantum Break je parališpana, toda votla zadevščina, ki stavi na vse drugo, le na kakovostno igranje ne. S kakimi desetimi urami, od katerih pol odpade na gledanje, je kratka in nudi bore malo postranske vsebine. Gre za prozoren poskus, kako s streženjem najnižjemu skupnemu imenovalcu prodati dodatne konzole in povečati nabor uspešnih ekskluziv. Od tebe je odvisno, ali boš šel na te limanice.

50 ***Sneti** bi rad skočil v preteklost in se opomnil, naj ne kupi te igre.*
Remedy / Microsoft za XBO in PC


V enem od neumno zamišljenih prizorov Paul Jacka ne ustreli samo zato, da mu lahko potem na glavo podre pol ladjedelnice. Mislim resno, kdo piše te scenarije?!



Če pričakuješ orenk miselne orehe, boš razočaran. Še najbolj napredni terjajo, da nekaj pritisneš v pravem zaporedju. Ostalo je označeno z velikimi vročimi točkami.

NOVA ZORA SOMRAČNE PRINCESE



Po Wind Wakerju, Ocarini of Time in Majorini larfi je fejslifta in bjuti tretmaja končno deležna še poslednja Zelda za gamecube in prva za wii, Twilight Princess. HD-inkarnaciji svoje favoritke za wii U se posveti Sneti.

Da mi je za vsako omembo Twilight Princess kot zadovoljivega, a nezadostnega nadaljevanja mogočne Ocarine imeti evro, bi bil nesramno premožen. Vendar se s tem mnenjem nisem strinjal že leta 2007, ko je igra izšla, in ne strinjam se danes. Je že res, da se trirazsežna, od zadaj gledana Somračnica opazno naslanja na legendarno Okarino. Junak Link, ki raziskuje temno vzetje svoje vasi, kot na nintendu 64 po deželi Hyrule jezdi kobilo Epono in se z njenega hrbta mečuje ter lokostrelja. Uporablja dosti enake opreme, od bumeranga prek kavlja do magnetnih škornjev, in obiskuje znane lokacije – tempelj, dvoje mest, jezero, polje, grad. Takisto je špil vpet v zeldaško tradicijo, saj si vilinček pot odpira z nabiranjem orožij in orodij, z delno nelinearnega nadsveta pa se spušča v temnice, kjer najde dodatne dele energijskega srčka, manjše ključe in večjega, ki vodi do šefovske čumnate. Vendar se mi zdi, da dosti kritikov spregleda inovacije in vizijo, ki jih je v serijo prinesla Twilightka.

Pod tlemi, nad tlemi

Bistvo Zeld so temnice z ugankami, in tu je Princess v ospredju niza. Domala vsak tematsko obarvan prostor, od ledenega prek vodnega do ognjenega, kamor stopiš v okviru deseterice razprostranjenih ječ, uživantsko spoji tepež, skakanje in mozganje, kako uporabiti kateri predmet. Več kot jih imaš v varžetu, bolj kompleksni so miselni orehi. Bumerang pretika oddaljena stikala in dviga veter, z žezlom ukazuješ kipom, da se premeščajo, tu je več vrst bomb in tako dalje. Kako boš omogočil pretok vode? Kako predrl navidez nepredirno opno polžastega sovražnika? Kako se znebiti ledenega bloka, ki ti blokira pot? Verjetno so puzle res nekoliko manj pesniške kot v glasbeni Okarini, toda po ostrini logike in prostranosti pristopov ji zlahka parirajo.



Ne, tipski prizor iz Twilight Princessa ni bojevalen, temveč je spretnostno-razglabljalen. Skrinjica na oni strani pomeni manjši zaklad. A kako do nje?



Takile prizori glasno govorijo, da se podoba kljub predelanim teksturam ne posoja najbolje letu 2016. Če bi hoteli res nov učinek, bi se morali lotiti geometrije.

Če iščeš igro, ki istočasno žgečka raziskovalno žilico in dostavi obilico tepežkarske akcije, je Princess prava izbira. Resda boj ni kompleksen, je pa vznemirljiv. Srečaš mnogo različnih navadnih sovražnikov in se spopadeš z domišljijskimi šefi, ki niso niti trohico slabši kot pred devetimi leti. Grabljenje demona za roge mi je na ksiht vnovič priklicalo širok nasmeh. Za nameček je tu pisan mimohod minišefov, ki znajo biti še bolj poskočni kot ta pravi. V inačici za wii U ni opletanja z wiimotom, temveč režeš in lokomeriš z gamepadom ali pro controllerjem. Malce manj vzdušno, a blagodejno za zapestje.

Renčanje po mraku

Vendar je učenje kozjih molitvic v človeški obliki le pol slike, saj Princess vpelje spreminjanje v volka, ki dolgo edini omogoča vstop v senčna območja. Gre za srdito, elegantno zverinico, ki kremplja in grize po tečnobah, sledi vonjem, koplje po zemlji in vidi umrle. Na hrbtu nosi pritlikavo mrakobno bitje Midno, za katero ni čisto jasno, ali je pozitivka ali negativka. Link in volk sta sprva ostro ločena, kasneje pa je moč med formama prehajati po mili volji, kar prispeva k še bolj razgibanim ugankam tako v ječah kot v nadsvetu. Ta je glede na Ocarino obdarjen s številnimi novimi in prenovljenimi starimi lokacijami, tako da očitki o reciklaži ne držijo. Navsezadnje je zgodba kljub standardni metaforiki najbolj otipljiva med Zeldami pred Skyward Swordom, dočim je estetika samosvoja. Ocarinina klasična srednjeveška pravljičnost se pomeša s ZF-futurizmom in dasi je slog nekaterim mrzek, se ga sam ne morem nagledati. Tudi zato, ker so ječe odete v lepšo igro svetlobe in senc, kar jih pomlajuje.
Je pa res, da so leta pustila pečat. Svet med lokacijami je kljub ostrejšim teksturam oglat in pust. Navzlic nekaj več trave in drevja ni primerjave s kakšnim Witcherjem 3 kot primerom sodobne odprtosvetovne fantazijade. V račun je treba takisto vzeti okorne like, naj gre za Linka ali Epono. Uganke bi lahko bile še naprednejše in manj povezane z Ocarino, kajti iz A Link to the Past si Princesa sposodi potovanje skozi čas, ki ga ne izkoristi za puzle. In vedi, da je nekaj začetnih ekstra zaspanih, nakar te špil sčasoma docela prepusti lastni iniciativi brez vodenja za roko. Za smrti nisi kruto kaznovan in vojskovanje ni ravno zahtevno, tako da naj izziva iščoči zakurblajo novi herojski način.

Drago, vendar ...

HD-obnova klasike bi bila vsekakor lahko boljša. Teksturna ostrina in svetlobni učinki podobo spehajo nekaj let naprej, vendar se je postarala slabše kot Wind Wakerjeva flehnatost. Niso obnovili sintetizirane glasbe, ki jo rešuje melodičnost, in dodali niso nobenega dokumentarnega materiala. Taki bonbončki bi veliko pridodali k vrednosti in omogočili vpogled v ozadje izdelave, kar bi bilo za fane neprecenljivo – in navsezadnje so prav oni tisti, ki bodo pokupili največ izvodov. A Japonci za take prijeme žal ne marajo. Namesto tega so poskrbeli za več elegance: v volka se spremeniš instantno, za transformacijo vanj potrebuješ manj senčnih solz, laže je manevrirati pod vodo. No, edina prava novost je ločena ječa Cave of Shadows za volkca, za katero pa nucaš ustreznega amiiba in je le niz ne preveč posrečenih bojnih izzivov v duhamornem okolju. 50 evrov za normalno in 60 za posebno edicijo je zato predrago. A po drugi strani igra ostaja nekaj posebnega in njena temačna magija še zmerom učinkuje.

Nintendo za wii U


Dočim te je v Ocarini spremljala nedolžniško pravičniška Navi, je v Princesi tvoja kompanjonka mrakobna Midna. Ker ni pridna, je tolikanj bolj zanimiva.


Sovražnike lahko seveda vzameš na muho, nakar krožiš okrog njih, s ščitom prestrezaš napade in udarjaš z mečem. Targetirati je moč tudi dele teles.


Ah, Epona, ljuba stara prijateljica. Kar nekaj potrpljenja je treba, da se navadiš tvoje okornosti iz že malce minule dobe iger. Ne rezgeči, no – kar je res, je res!



Nič ne skrbi, Twilight Princess ni oteta veličastnih poglavarskih obračunov s silnimi beštijami. Mirni začetek v odročni vasici je pravzaprav zelo varljiv!

NA KILAVO PRVENSTVO

Včasih smo se pridušali, da bi lahko izdajatelji evropsko prvenstvo v nogometu simulirali v obliki razširitve za obstoječe igre. Zdaj, ko je **Sneti** tega prijema vnovič deležen v Pro Evo Soccerju 2016, nesrečen ugotovi, da se zarečenega kruha največ poje.

Štiri leta minevajo od zadnjega evropskega žogobrcnega prvenstva na Poljskem in v Ukrajini, ki ga je obeležila dvajsetevrska, spletno kupljiva razširitev za tedanjo Fifo. Z njo je bil zadovoljen redkokdo, kajti pristno vzdušje in spodobna količina vsebine nista odtehtala polovičarske licence (čudno imenovane nogometaše so imele številne države, od Bosne prek Srbije do Izraela in celo gostiteljice Ukrajine!) in tipskih modusov brez vložka domišljije. Zato smo se nekateri že tedaj z nostalgijo spominjali časov, ko smo bili vsakič deležni polnocenovne ali nekoliko cenejše igre, ki se je sceloma posvetila največjemu fuzbalskemu dogodku na stari celini.

V Euru 2008 za PS3 in xbox 360 (inačica za PC je tedaj izvirala s playstationa 2 – kako se časi spreminjajo, ne?) smo recimo sodelovali v nalinijskem modusu battle of the nations, kjer smo svojo državo predstavljali na internetu in zanjo nabirali točke na skupni lestvici, trudili smo se razreševati kočljive situacije iz resničnih tekem, razvijali fuzbalerja skozi reprezentančne nastope in se potegovali za kapetanski položaj. Še štiri leta prej smo dajali skozi kompletne kvalifikacije s prijateljskimi tekmami vred ter sestavljali sanjsko ekipo. In ali se spomniš FIFA: Road to the World Cup 98, kjer je bil prisoten mali nogomet? Sicer smo upravičeno jadikovali, da te igre uporabljajo nenadgrajen obstoječi pogon in da so za tisto, kar nudijo, dokaj drage. Vendar se nismo dobro zavedali, da kljub temu prejemamo špile, s katerimi praznujemo Euro in mu izkazujemo čast ter vročico, kakršni si zasluži. Tako pač je – marsičesa ne ceniš, dokler ti ni odvzeto.



ŠE ZAVRČ JIH ŠIŠA

In letos nam je odvzeto, kajti francoski Euro 2016 ni deležen ne samostojnega špila, kot ga je bilo pred dvema letoma svetovno prvenstvo v Braziliji (2014 FIFA World Cup Brazil), ne plačljivega dodatka. Dobili smo resda brezplačno razširitev za Pro Evo 2106, ki se samodejno namesti v obliki zaplate, a pri njej še kako velja rek 'kolikor denarja, toliko muzike'. Postavko za Euro moraš najprej sploh opaziti, saj se sramežljivo postavi ob bok ostalim načinom udejstvovanja; po menijski umestitvi sodeč je pomembnejša od njega celo južnoameriška Copa Libertadores.

Ko Uefino prvenstvo zaženeš, sledi hladen tuš: omogočeno je samo lokalno igranje proti računalniku ali prijateljem, medtem ko spletne inačice ni. Naslednja mrzlota po hrbtu je popolna odsotnost kvalifikacij – tale Euro se začne s štiriindvajsetimi že uvrščenimi reprezentancami. Edina milost je, da jih lahko prosto določiš in tako na turnir popelješ slovensko ekipo. Prijetno si presenečen, ko uvidiš znana imena, dokaj zvesto umeščena na položaje ... malo manj pa, ko ti v oči udarita neuradna dresa (kje je novi žarkomodrež?!) in sfaljeni ksihti. Ne terjam, da si je podoben vsak zakotnež, toda Oblak in Kampl igrata v več kot solidnih klubih, pa tudi Novakovič ni nek levak. Temu navzlic so si fantje bore malo podobni. Vtis amaterizma poudari odsotnost naše himne, ki se ne predvaja niti ob osvojitvi pokala, kar je nezaslišano. Z drugimi, znamenitejšimi repkami je na teh področjih bolje, toda luknje so povsod, od igralcev na čudnih pozicijah, kjer prednjači Anglija, do stalnih kapric z uradnimi dresi, kakor hitro se malce odmaknemo od največjih držav. Popolno licenco ima itak le petnajst od dveh ducatov držav na Euru. Moderji, na pomoč!

Takisto šepa vzdušje. Parsekundni animirani intro in nekaj logotipno ter barvno usklajenih zaslonov je domala vse, kar Euro loči od ostale vsebine. Nov štadion je le en, zato se tekme odvijajo na vsemogočih prizoriščih, navijanje je standardno, komentar je dobil le trohico svežih fraz in nasploh ni ničesar na ravni karnevalskih plesalk ter radijskih postaj zadnjega World Cupa. Seveda ni treba poudarjati, da opcija evropskega prvenstva ne prinaša sprememb v PESov igralni pogon.



PES 2016 je zelo soliden nogomet, toda dodatek z letošnjim Eurom v Franciji je površen in površinski. Ko Slovenija takole pluži do zmage, je vzdušje le v tvojem srcu.

KISLO FRANCOSKO VINO

Je že res, da se podarjenemu konju ne gleda na zobe. A težava je v tem, kako pišmevuhovsko in mimogrede Konami odpravi letošnji Euro in kako malo praznovalnega, oboževalnega vzdušja je v resda zastonjski razširitvi. Četudi bodo s popravki naknadno odpravili slabo stanje na področju dresov in postav, gotovo ne bomo deležni kvalifikacij, nalinijstva ter oficielne prezentacije z maskotami, kulinariko, filmčki in ostalim, kar bi spadalo zraven. Kaj šele česarkoli prodornega ali nikdar prej videnega. Obstoječi lastniki Pro Eva nad tem morda niti ne bodo presenečeni, toda orenk križem znajo gledati tisti, ki bodo pričakujoč žogobrcno ambrozijo nabavili kompleten izdelek z besedami 'UEFA Euro 2016' in Garethom Balom na naslovnici. Deležni pa bodo navadnega PESa z nekam grobo vstavljenim evroturnirskim modusom.



Uradne reprezentance v času pisanja še niso znane, zato so tudi v igri približki, ki pa na splošno kar v redu ustrezajo resničnosti. Žal se ob zelenici ne razburja Katanec.

SEVERED

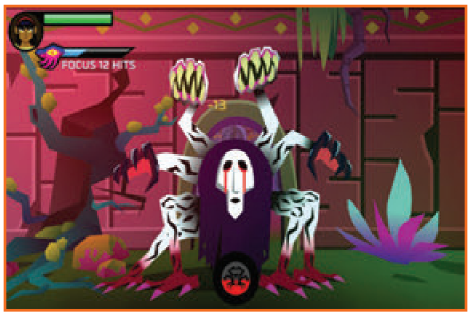
Dotok iger za playstation vito usiha. Ekskluzive, kot je Severed, so redke, zato je tolikanj bolj razveseljivo, da gre za nov draguljček v vitini kronici, četudi bi lahko bil še bolj zloščen. Ampak poceni konju se ne gleda toliko na zobe.



Ko kaktusovsko čudo seže po tebi, lahko napad odbiješ z dotikom ekrana, čemur more ob zadostni veščini slediti povratni naskok na ranljivo točko. Herbal-asa!

Zgled je jasen – Infinity Blade. Prav tako kot v tej proslavljeni hardcore frpjki za Applove ročnice iz prve osebe s prstom drsaš po ekranu, da z mečem zavdaš sovražnikom. Ko se ne bojuješ, se slično starim ječolaznim frpjkam tipa Dungeon Master vrtiš za devetdeset stopinj in korakaš naprej, kot bi bil pritrjen na tračnice. Pri tem občuduješ stilizirano, flehasto grafiko, ki je barvita in risankasta na zlovešč način, kot bi otroka tlačila mora. Igraš kot mlada, zatravmirana, samotna bojevnica Sasha z groznimi spomini. Na zgodbi ni posebnega poudarka, a je kolikor toliko zanimiva, če se posvetiš zbiranju njenih koscev in namigov. Predvsem pa iz nje mezita otožnost in tragika, ki se še okrepita, ko labirintno vandraš po skrivenčeni okolici, utopljeni v zamolkli rdečini in vzdušni glasbi. Čarobni gozd, kjer te motrijo rdečeučni krokarji, močeče močvirje, vetrovni tempelj, domovanje, ki z vrati in okni oblikuje spačen obraz, mrtvec, ki mu veje poganjajo skozi presušeno betico – vse je kot iz skvarjene pravljice. Nakar pridejo pošastki, od štirinogega opičnjaka s četvero tacami prek beholderskega totema do strupenjaških gobanov, zblaznelega drevja in rahlo tehnoloških čudes.

Za vojskovanje Drinboxarji niso kar skopirali Infinity Blada, marveč so ustvarili drugačno štimungo. Namesto z enim mogočnim sovražnikom se kmalu spopadaš z več njimi, ki te radi obkolijo. To pomeni, da moraš ritmično odbijati udarce, napadati in se zasukati proti aktivnemu tolovaju, ki zasede ves zaslon. Vsaka vrsta sitnob ima lastno obnašanje in ranljive točke, ki jih je treba zadeti. Te se mnogokrat spreminjajo, recimo ko se udariš z grozdom očes, ki se izmenično odpirajo in zapirajo, ali ko tentaklasti nestvor v krogu suče ranljive površine. Seveda slejkoprej kasiraš statusne učinke, kot je zastrupljenost. A tudi sam imaš v rokavu trike, zlasti nabiranje moči za izvedbo posebej močnega zaporedja udarcev. Tu v počasnem posnetku zarežeš čez sovražnikove mehke dele, da zrkla popokajo in udi odpadejo, nakar jih pobiraš za nadgrajevanje bojevnice. Najs.



Če imaš rad dungeon crawlerje, med katere se Severed sceloma umešča, le sezi po tej neodvisnici. Bogve, kdaj bo vita spet dobila kaj tako simpatičnega.

Igra ni povsem osredotočena na boj. Najdejo se uganke, kjer moraš za odpiranje vrat menjavati med sončno in lunino svetlobo ali vrteti kolo, ogibati se je treba pastem in iskati ključe. Takisto pot do cilja danega področja ni vedno linearna, čeprav ni odprtega sveta in prave nepremočrtnosti. Toda vseeno je garbanje srž igre, zato je škoda, da v njem čez čas najdeš pomanjkljivosti. Dasi vrst sovražnikov ni malo, se začno spopadi vseeno nekoliko vleči, k čemur pripomorejo le trije orenk šefi. Dolžina pri kakih sedmih urah ni epska in kar dolgo traja, da se Sasha okrepi z nekaj magije, dobi naprednejše napade ter prispe na kompleksnejše stopnje. Tedaj si že krepko v drugi polovici špila, ki ne nudi opcije new game +. A po drugi strani v digitalni distribuciji plačaš le 15 evrov, ki jih je Severed nedvomno vreden. Posebej, če se ti je začel na viti nabirati prah. **84** ***Sneti***

Drinkbox Studios za PS vito

FINAL FANTASY EXPLORERS

Monster Hunter je za mnoge preveč zajeban in trdojedrn, se pa prodaja odlično. Zato so Square za 3DS izdelali njegovo lahkotnejšo inačico z znanim imenom Final Fantasy, da bi bili še oni deležni žvenketa cekinov. Pridobitništvo gor ali dol, špil je kljub temu, da ne doseže velikega zgleda, simpatičen.

Igra se pri kloniranju Capcomovega zgleda žal znebi enega tradicionalnih FFjskih elementov, pripovedi. Znajdeš se na nekem otoku, ki ga raziskuješ, da bi si utrl pot do kristala na sredini. Vmes kajpak stoji nemalo pošasti, ki si želijo meča v vranici, in to je pretežno to. V vasici menjavaš opremo, določaš službe glavnega in stranskih likov ter se odpravljaš na kveste – najprej peš, kasneje z zračno ladjo, kot se za Fantasy spodobi. Pri tem nisi navdušen nad grafično medlostjo prizorišč, ki niso primerljiva z živim Monster Hunterjem. Ko se v povsem realnočasovnem boju znebiš manjših rokomavhov in raziščeš ne pretirano veliko ciljno prizorišče, te pričaka šefovska nakaza, ki je lahko magične, eidolonske narave. Sem sodijo favoriti iz serije, kot sta ognjena beštija Ifrit in ledena gospa Shiva.



Boje z navadnimi in velikimi sovragi, kot so eidoloni, deloma ponavljaš za urjenje in deloma za tlako. Seveda z dobljenimi kosi scimpraš kup napredne opreme.

Razen boja v Explorerjih ni kaj dosti in neskončni seznam kvestov poudarja vračanje na obiskane lokacije ter nekoliko tlačansko, ponavljajoče se udejstvovanje za opremo ter izkušnje. Vendar pa se v obračunavanju z nakazicami, četudi ni tako dodelano kot v Hunterju in bi mu koristilo še nekoliko več lošča, skriva spodobna količina globine in zanimivosti. Obračuni z gorostasnimi glavarji so spektakularni in andrenalinski ter zanimivi tudi s taktičnega vidika, kar se globlje v igri še okrepi. Ne gre le za šicanje občutljivih točk, marveč za spretno gibanje, skrivanje za objekti, odstranjevanje ovir, ki jih udejanja šefetina, in izbiro kar najbolj pravšnjih poklicev, orožij, oklepov ter urokov. Vse to je zlasti važno v lokalnem ali spletnem večigralstvu, ki je polno ljubiteljev izročila. Jasno, saj uživajo v vodenju FFjskih služb, kot so dragoon, rdeči mag in geomancer, ter v pregibnem sistemu njihovega menjavanja. Nisi namreč pripet na eno službo, marveč jo lahko z nekaj premetavanja opreme in statistik spreminjaš in si tako osvežiš izkušnjo. Tako so Explorerji fajn polnocenovni naslov za tiste, ki bi radi brez pripetosti na zgodbo več sto ur frpjsko ugonabljali veličastne kreature, a nimajo volje za Monster Hunter. **73** ***Sneti***

Square Enix za 3DS



Edinstvena podoba je istočasno prijazna in strahovita, igra pa v drugi polovici postreže z najzanimivejšimi prizori ter spopadi. Škoda, da se ne razvije malo prej.



Explorerji so zunanjostno židan, realnočasovno akcijski naslov, ki pa ga Monster Hunter šiša na več ravneh. Med drugim glede naravnega obnašanja favne.



Z Leviathanom se ne spopadeš pod vodo, saj igra ne vsebuje potapljanja kot Monster Hunter, temveč na plaži. Kljub temu pravljični kačon nudi hud odpor.



ČAS JE ZA JEZO!

Živalsko rodoslovno drevo je po 2009 bogatejše za novo vrsto ptičev brez okončin. PrFOXa gre v kino in si ogleda, kaj jim je novega prinesla roviolucija.

Pred sedmimi leti se je začela saga igric Angry Birds, ki so postale priljubljen ventil za sproščanje divje energije – jeze, ki jo načeloma skušamo izkoreniniti, saj jo povezujemo z uničenjem. Preprosta ideja o balističnem izstreljevanju ptičev, da so zavdali utrdbam strašnim pujsom, je izpolnila otroške sanje vsakogar, ki so mu kot smrkavcu zasegli fračo. Enostavni špil odlično krajša čakanje pri zobarju, hkrati pa omogoča tekmovanje s samim seboj pri nabiranju zvezdic, saj je treba biti za rekorde hudo vešč. Prvi milijoni prenosov igre so se do danes spremenili v dobre tri milijarde. Da bi ptiče ohranjal v zraku, je Rovio za vsemogoče sisteme razvil številne nove različice, med katerimi se najdejo dirkačina s kartingi, prašičje inženirske gradnje, zlaganje sadja ter pokanje kristalov in kroglic.

Svojo priljubljeno igro je seveda najlepše igrati v ujemajoči pižami, poleg pa se basati s kosmiči Angry Pops. Prepoznavne pernate kepice so pristale malodane povsod. Z njimi so se okitile slavne allstarke in na kraju celo lego kocke. Kaj bi si oboževalec še želel? Hm ... morda film? In glej, naposled so Finci v spregi s Sony Pictures izdelali celovečerno animiranko The Angry Birds Movie. 97-minutna animiranka mora Roviu napolniti bančni račun in tebi končno pojasniti, zakaj je perjad tako razkurjena na zelene gujdeke.

Vdihni, izdihni

Perjad in svinjina v kina prihajata v prenovljeni, mehkejši in antropomorfni, človekoliki podobi. Opravka imamo z inteligentnimi bitji, ki so se vrnila s posebno misijo. Na Ptičjem otoku, kjer domujejo neleteči ptiči, mora biti vse harmonično. Zato cinično tečnobo Rdečega, ki zveni sumljivo podobno Petru Polesu, zaradi uničenja valilnodnevne zabave kazensko pošljejo na tečaj obvladovanja jeze. Tam spozna hipijevsko inštruktorico Matildo, ADHD-Chucka, živčnega Bombo in zadržanega Tarasa, ki bi znal biti nekje na avtističnem spektru. Cel razred ptičev s posebnimi potrebami se mora naučiti obvladovati čustva in se prilagoditi utopični družbi, ki je prepričana, da je edina civilizacija na svetu. Idilično puhasto življenje začne že presedati, ko na otoku svoje ladje naposled parkirajo tehnološko napredni zeleni debeluhi. Ti perjad zabavajo s političnimi parolami in country muziko, da jim laže ukradejo jajca in zviznejo nazaj na Svinjski otok. Zato morajo naši neprilagojeni junaki vzeti fračo v roke, napasti prašičje pożeruhe in rešiti dan. Ptičja skrivnost je zdaj na peruti: jeza je njihova največja moč, ki jim omogoča, da ohranijo trezno glavo in spregledajo vse svinjske trike sovražnega kralja v castrovski trenirki.

Malo tič, malo miš

Po babytevejevskih epizodah Angry Birds Toons je celovečerec vsekakor dobrodošla pridobitev blagovne znamke. Fabula je preprosta, kar bo seveda povšečeči najmlajšim gledalcem, ki se bodo v glavnem zabavali z neposredno situacijsko komiko. Komu ni smešno, ko Rdeči namesto žoge v morje brcne piščanca? Po drugi strani je risanka polna podtaknjenih for, ki bodo premaknile smejalne mišice odraslim. Pujsi na ladji skrivajo Fifty Shades of Green in par ilegalcev ter v domačem mestu oglašujejo gate Calvin Swine. No, vseeno sem pričakovala več temnega humorja in predvsem to, da bodo ptiči operjene verzije Pobesnelega Maxa. Pa so v resnici skoraj preveč prijazni. Vseeno je visokoproračunska izrisanka pod črto fina sprostitev za celo družino. Nasmeh na obrazu frockov pa itak odtehta marsikaj.

Evolucija se ni dotaknila le glavnih junakov. Prašičje glavno mesto je v primerjavi z barakami iz igric postalo prava umetnina, ptiči pa so se naučili popularne time-lapse fotografije. Film tako ne stavi le na običajni spremljevalni kič, kajti gledalce pošiljajo na lov za zakladom. V novi igri Angry Birds Action te čaka glavorazbijajoča fliperska akcija in dodatne cukrčke znotraj nje odkleneš s skeniranjem kod, ki jih najdeš na embalaži licenčnega žrtja in konfekcije. Z njimi boš lahko naškljocal kreativne selfije z glavnimi junaki in če ti to še ni dovolj, se lahko odpraviš v londonski voščeni muzej Madame Tussauds, kjer lahko ob svojih najljubših pšancih zaigraš v zaresnem filmu.



Jezni ptiči tudi v filmu ne znajo leteti sami od sebe. Znajo pa dobro plavati, slikati, govoriti neumnosti in se prav po človeško zabavati.



Tipičen prizor iz špilčka. Pujsi so hudi gradbeniki, izstreljevani ptiči pa imajo samosvoje moči in razsuvajo različne materiale. Kdo tega ne ve?



Na levi je Jaako Iisalo, Finec, ki je leta 2009 iz rokava potegnil idejo za prvo igro, Peter Vesterbacka pa v Roviu uspešno skrbi za marketing.



Ko se otroci naveličajo buljenja v tablico, so na voljo analogne igre zidanja, katapultiranja in rušenja, ki ubogajo le resnične zakone fizike.



Tito v vesolju

Aggressor gre s slovenskim mokumentarcem Houston, We Have a Problem! po sledeh pošiljanja rdeče-bele-plave v breztežnost.



Film je lepa galerija pristnih arhivskih posnetkov, ki dajo zanimiv pogled na Jugoslavijo in premeteno zakrijejo peščico montaž. Uzremo Tita v kopalkah. Ki ni montaža.

Ob sleherni domači krizi na plano pokuka jugonostalgija in s kubanko v ustih navrže, da "je bilo nekoč s stricem Titejem lepše!" Ko rožnate spomine na one čase spojimo s skrivnostnostjo totalitarnih režimov, se rodi kopica mitov. Na primer tisti o jugoslovanskem vesoljskem programu. O jugoraketarstvu slišim prvič, toda režiser Žiga Virc pravi, da je v arhivih o tem našel nekaj sledov. Idejo o takšnem dokumentarcu sta s stricem, producentom Boštjanom Vircem, leta 2012 predstavila v razvpitem dražilniku na YouTubu. Šlo je za oglaševalsko potezo za zbiranje soldov in po zamudah sta vendarle zbrala dovolj podpornikov. Rezultat se je prebil celo na prestižni festival Tribeca.

Vesoljska neuvrščenost

Poda se po sledeh namigov, da naj bi Jugoslavija v poznih petdesetih letih na podlagi zapiskov slovitega slovenskega pravesoljskega teoretika Hermana Potočnika – Noordunga pognala ambiciozen projekt letenja v črnino. Glavni sedež raziskav naj bi bila supertajna podzemna vojaška baza Objekt 505 pri bosanskem Bihaću, kjer naj bi prišlo do uspešnega testiranja tristopenjske pogonske rakete. Toda leta '60 naj bi možje pogruntali, da bo to za državo vendarle prevelik zalogaj. Tito naj bi se tedaj domislil zvite ideje in vse skupaj za mastne novce – takratno poltretjo milijardo dolarjev (danes devetnajst) – prodal Američanom. V nasprotju z napovedniki, iz katerih čuješ, da naj bi to čezlužcem omogočilo priti na Luno, gre film v resnici v drugo smer: posel se na kraju ni dobro razpletel in ravno to naj bi botrovalo kasnejšim finančnim težavam države, saj naj bi Kennedy in nasledniki denar želeli nazaj, 'or else'. Skratka, film s skrivnim Titovim raketarstvom razlaga eventuelni propad Juge. Uau.

Raziskovanje je navidez resno, saj nam avtorji z nekim ameriškim zgodovinarjem pred kamero mahajo s papirji iz arhivov in nas peljejo v Objekt 505 ter na druge lokacije. Predvsem pa naj bi izbrskali nekaj ključnih mož programa, kot sta človek v Službi državne varnosti in inženir, ki je na raketah delal. Toda kdor ne riše socialističnih grafitov po Metelkovi, tega ne bo kupil. Jugoslaviji ni uspelo spraviti skupaj niti lastnega nadzvočnega lovca, kaj šele poštene rakete. Tole kajpakda ni pravi dokumentarec, marveč pretanjeno posnet 'mockumentary' oziroma igrani film, ki skuša v formi dokumentarca predvsem na izviren način zabavati. Lahko bo koga motilo, da film izmišljotine prodaja kot resnico; malo je tudi mene. A takšna dvoličnost napravi zanimiv suspenz, saj gledalca prisili v stalno izpraševanje, kaj se je v resnici zgodilo.

Ko se otepeš pomislekov o kredibilnosti, je film na moč zabaven. Zgodovinska dejstva spretno vplete v lastno mrežo mitičnih dogodkov in denimo pravi, da je bil Titov obisk v Maroku leta 1961 v resnici kritje za prevoz tehnologije v ZDA. Predvsem pa v navdušujoči luči ponazori duh tedanjega časa, ko je Jugoslavija v mednarodnem prostoru dejansko nekaj veljala. Posebno fejst so prelestni, doslej še neobjavljeni posnetki Tita. Kot pravi dežurni komentator Slavoj Žižek v filmu: čeprav je vse izmišljeno, bo navedeno zaradi pretkano podane, intrigantne zgodbe gledalcu dalo misliti. Houston, We Have a Problem! te ravnodušnega res ne pusti.

Tajinstveni Objekt 505

Houston med drugim posveti na skrivno letalsko bazo Željava na meji med Hrvaško in Bosno blizu Bihaća, kodno klicano Objekt 505. Resda tam niso izvajali raketnih poskusov, a tudi brez njih je šlo za navdušujočo zgradbo. To je bila ena največjih podzemnih letalskih postojank na svetu, s tri in pol kilometra dolgo mrežo v kamen vklesanih tunelskih hangarjev, v kateri so bile nastanjene dve lovski in izvidniška eskadrilja ali skupno 58 letal mig-21. Štirje izhodi na plano do petih letaliških stez so premogli sto ton težka jeklena vrata in objekt naj bi prenesel direktni jedrski napad moči dvajsetih kiloton, kakršen je opustošil Nagasaki. Pod zemljo je bil tudi komunikacijski in poveljniški center, ki se je napajal s podatki s takrat najmodernejše jugoslovanske radarske postaje na vrhu planine Plješevica, v katero je bila baza vsekana. Lokacija je bila premeteno izbrana tako, da so letala vzletala iz radarske sence planine, s sredine Jugoslavije pa je radarsko zrla globoko v sosednje države.

Šlo je za nadvse zahteven podvig, saj so gradili od leta 1954 pa vse do uradnega odprtja 1968. Pogoltnil naj bi skoraj štiri milijarde takratnih dolarjev. Ampak kot razpad Jugoslavije je bila neslavna tudi usoda baze Željava. Sprva je JLA od tam bombardirala okoliške cilje na Hrvaškem. Ko je leta 1992 postalo jasno, da z veliko Srbijo ne bo nič, se je jugoarmada umaknila in ob tem z več deset tonami razstreliva uničila letališke steze ter del podzemlja. Danes je veliko predorov dostopnih, a okolica ni urejena in tja greš na lastno odgovornost. Zaradi lege na meji ni verjetno, da bi objekt kdaj obudili, policija pa nima rada obiskovalcev, saj predore uporabljajo ilegalni migranti. Vendarle je to obvezen obisk za avanturistične duše in impozanten spomenik blišča ter bede nekdanje skupne države.



Migi so bili takole vzdolžno parkirani v predorih; kasneje naj bi jih zamenjali nikdar realizirani jugoslovanski supersoniki. V betonskih obokih danes zaraščenih vhodov je vidna odprtina za njihov rep.

RATCHET & CLANK

Trenutek, ko se je ta izrisanka začela, je bil kar malo transcedentalen. Še pred ne toliko leti sem dinamični dvojec Ratchet & Clank v poskakovalno strelski obliki igral – najprej na PS2, potem na PSPju ter PS3 in mesec tega še na PS4, ko je izšel spodobni reboot. Zdaj pa sem v temi kinodvorane prisostvoval celovečercu s kosmatim 'Ragljačem' in njegovim malim kovinskim prijateljem 'Žvenkom', za katerega ogled ti ni treba vedeti ničesar o igri.
Zgodba je v splošnem zlizana s tisto v novi igri, tudi zaradi številnih do pike enakih prizorov. Lombaks (redka mešanica psa in mačka) Ratchet bi rad službo vesoljskega mehanika zamenjal za kariero galaktičnega policista oziroma rangerja, k čemur ga spodbudi karizmatični stotnik Kvark. To mu uspe s pomočjo Clanka, nenavadno pametnega robotskega odpadka iz Drakove tovarne. Ratchet, Clank, Kvark in ostala rangerska posadka se spoprimejo z Drekom, vodjo medzvezdnih nagravžnežev Blargov, velerobotom Viktorjem Ionskim ter seveda smrtnjaškim znanstvenikom Nefariousom, ki vleče niti. So pa v pripovedi vseeno razlike. Nekje smo deležni več snovi, denimo razlage ozadja Drakovih naklepov in Kvarkove zamere ter spremenjenega, podaljšanega konca, ki je boljši kot v špilu. Drugod manj.



Izrisanka v izvirniku (pri nas je slovenjena) vabi z znanimi glasovi, kot je Stallonov. A izkupiček dobrih petih milijonov po dveh tednih ni bil bajen. Bo dvojka?

Ta manj gre predvsem na rovaš tistega, kar v igri počneš in ne gledaš. Risanka namreč ne mara za besno rešetanje, skakanje in raziskovanje z malega zaslona. To ji škodi, saj ne vidimo praktično nobenega planeta, ki tako navdušujejo v špilih R&C, od džungle do vode. Prav tako manjka velika večina šefov in tekmovanje z letečo desko. Vse to nadomesti dosti burlesknega prekopicevanja, debat in enovrstičnih šal, ki so pisani podobi in benigni vsebini primerno namenjene malo starejšim otrokom. Vse je hiperaktivno in trapasto nalik kaki Ledeni dobi; v ta namen so malo podebilili celo Ratcheta, ki v igrah ni tak šeprtljavko. Na srečo Clank ostane spreten pametnjakovič, tiha voda, ki bregove dere in vse zrihta.
Animiranka lahkotni tematiki primerno ni nobena prelomnica v svetu filmov, narejenih po špilih. Dokler traja, se zabavaš, in sinhronizacija je simpatična, nakar iz glave uide enako hitro, kakor skozte zdrsnejo vmes požrte kokice. Nauki so namreč klišejsko medli in odrasli domet neprimerno manjši od Pixarjevih izrisank. A vse prelahko je pozabiti, da bi bili lahko namesto ipak profesionalnega in v redu izdelka deležni kakega grozljivega amaterizma iz rok Uweja Bolla, ki bi se na ta način maščevalno vrnil v posel. Še dobro, da so igrofilmi presegli svojo boll-ano fazo. ***Sneti***
Ričeta lahko bržda še zmerom pooobeduješ v kinu.

CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR

Za film načeloma velja, da je resen, za strip pa, da je neresen. Toda najnovejši, že trinajsti izdelek iz Marvelovega kinematografskega univerzuma se posmehne obema mnenjema. Čeprav hoče biti temačen ter zresnjen, s čimer naj bi nadgradil tako predhodna Stotnika kot Avengerje in se približal DC-jevi odraslosti, izpade zmeden in trapast. Hkrati pa močno zaostane za risbičnimi zvežčiči.
Zgodba temelji na sedemdelni stripovski seriji izpred desetih let, ko se ameriške oblasti zaradi kolateralne škode namenijo spraviti superheroje pod nadzor. Nekaterim je to kul, drugi so neodločeni in tretji jezni; posledica je, da se udarijo med sabo. Od tod naslov 'državljanska vojna'. V filmu ga kapetan Amerika, Black Widow, Scarlet Witch in Falcon na protiteroristični misiji v Afriki pokronajo, zato dobijo za vrat Združene narode. Med do včeraj složnimi Avengerji zazevajo globoke razpoke. Stotnik in Rdeča coprnica se hočeta s pomagači nemudoma podati na lov za Zimskim soldatom, ki se je vnovič pojavil, dočim so Iron Man, Vdova in Vision za bolj oprezno zasledovanje pod okriljem kravatarske komisije.
Se znajo trideset-, štirideset-, pa čak i petdesetletniki normalno usesti in zmeniti? Seveda ne – kako bi se, če so po eni strani na egotripu, na drugi pa razmišljajo kot najstniki koncem osnovne šole? Tako kot je bilo prejšnji mesec butasto gledati Supermana in Batmana, kako si iz za lase privlečenih razlogov preštevata rebra, je tu butasto motriti zbor superjunakov, ki jim ni jasen koncept višjega dobrega. Možaki in ženi so vendar rešili planet, nakar jim nekdo reče, da so nekoga pri tem po nesreči ubili, in oni začno furati neznanski safr. V stripih je bila za človeški nadzor odgovorna objestnost mutantskih mladcev v želji po slavi. Film pa stoji na trhlih temeljih, ki jih majejo še polovičarsko zresnjeni heroji. Stark je nenadoma ves posut s pepelom in ameriški supersoldat nič več tako pravičniški, toda noben od njiju ni sposoben doumeti bedastoč, ki jih trobezljata. Najbrž bi ju hitro spravila v red Hulk in Thor, ki pa žlampata medico na Asgardu.
Civil Waru ostane solidna borilna akcija z nekaj epskimi spopadi, kjer pride do izraza atletski novodošlec Black Panther, mistični zaščitnik in kralj izmišljene afriške države Wakande, ter kot vedno simpatičen avengerski humor, dasi ga ni prav obilo. Pri obojem se izkaže special guest star Spider-Man in svoje doprinese še en prišlek med Maščevalce, Ant-Man. Toda cilj, da bi jo lahko jemali resno, Državljanska vojna mizerno zgreši. ***Sneti***
Razprtije med Marvelovimi rešimoži in rešiženama so ravno dobro štartale.



V spopadu konformističnih in svobodomiselnih Avengerjev ter pribočnikov ga nasrka švabsko letališče. Prav jim je, kaj so pa streljali po Stotniku v WW2!

George R. R. Martin: LEDENI ZMAJ

Preden je božičkasti tortojedec Martin postal romanopisni superzvezdnik, je bil odličen ustvarjalec kratkih zgodb. Da mu ta oblika leži, je navsezadnje videti v Igri prestolov, ki jo tvorijo dokaj kratka, ostro zamejena poglavja, ki marsikdaj delujejo kot samostojne vinjete. Taka je tudi kratka, načeloma otroška povest Ledeni zmaj, ki pa v izvirniku ni nastala kot zaslužkarski projekt za unovčenje novodobne slave. Spisal jo je že daljnega 1980 (prvi roman v nizu je izšel šestnajst let pozneje) za neko zmajsko antologijo. Je pa odslej na razpolago v kakovostnem slovenskem prevodu Urše Vogrinc Javoršek, ker je bil Pižama preveč zaposlen z okušanjem svežih pivskih zvarkov, in z novimi ilustracijami španskega risarja Luisa Roya, ki rad ustvarja fantazijsko-znanstvenofantastično-gamerske prizore.



Količkaj dlje pisati o vsebini bi bilo nesmiselno in kvarniško, kajti povest ni dolga. Spremljamo punčko Adaro, ki v nezakoličenem času v nedefinirani deželi (pozneje se je ta razvila v Zahodnje) venomer čaka najljubši letni čas, zimo. Adara je resnično njeno dete, kar začuti veličastni ledeni zmaj. Kot je za pravljice značilno, se razumeta in pripetijo se jima okrutnosti, vendar je na kraju vse v redu. No, vsaj za tiste, ki preživijo. V lični knjižici ni debat z govorečimi beštijami in številnih adrenalinskih spopadov, marveč se povest odvija mehkobno in občuteno, kot bi dogajanje spremljali skozi motno steklo. Zdi se, da se tista prava martinovska direktnost tu šele koti. Kljub temu pa smo deležni avtorjevih zaščitnih znakov, od krvoločnih krilatih beštij, ki službujejo (targaryenskim?) jezdecem, prek zametkov širše slike, ko se spopade dvoje kraljestev, do brezhibnega spletanja zgodbe. Ta nima ne dometa ne kompleksnosti kakšnega Hobita, vendar se preprostost odrazi na lepoti in vzdušju.
Po koncu bo otrok bržda prosil za novo branje, odrasli pa bo v ozadju začutil nevsiljivo prispodobnost, značilno za pravljice. Da je Martin delo opravil tako dobro, da se Ledenega zmaja občuti kot ljudsko pripovedko, je velik kompliment. Svoje doprinesejo še Royove črnobele, svinčnikaste ilustracije, ki niso zglajene in pocukrane kot v toliko kičastih otroških knjigah, marveč grobe, primarne in veličastne. ***Sneti***

Patrick Rothfuss: MODRIJANOV STRAH

Velikanov sodobnega fantasyja še zdaleč ni toliko, kolikor je avtorjev, ki se na tem lukrativnem področju udejstvujejo, toda Patrick Rothfuss zagotovo sodi mednje. Zakosmateni ameriški multipraktik je s prvencem The Name of the Wind sicer zajezdil rep potterjevske manije – mladega junaka Kvotha, ki ga tragedija oropa staršev, je poslal na Bradavičarki slično akademijo čarobnjaških znanosti. Tam se je moral za glasbo, znanost in magijo nadarjeni rdečelasi sirotek ubadati z dobrimi in slabimi profesorji, si najti zaveznike proti učenskim sovražnikom in se nehati tresti, ko je mimo prineslo neukrotljivo dečvo Denno. Iz ozadja pa ga je nenehno prevevala sla po maščevanju morilcem roditeljev. A sila napak bi bilo reči, da je bilo Ime vetra harryjevska kopija. Rothfussovo sprevračanje fantazijskih puhlic, lirični jezik, izvirni čarovniški sistem in poudarek na glasbi so ustvarili nekaj samosvojega ter povzročili, da so strani špehatega romana kar same letele v oči.



Prevedeno nadaljevanje, v izvirniku klicano The Wise Man's Fear, je še obilnejše, toda veličastnejše in obdarjeno s precej širšim zamahom. Neposredno po enici se začne na Univerzi, vendar splet okoliščin mladiča kmalu požene iz gnezda v svet. Nič ne ugovarja, saj bo tako nemara izvedel več o tajinstvenih Čendrijancih – mi pa tudi ne, saj smo imeli bockanja z Ambrosom, Hemmom in ostalimi počasi dovolj. Pot ga zanese v oddaljeno kraljevino, kjer je deležen prave dvorne dobrodošlice; torej take, kot pritiče ciganskemu pritepencu. Sledi fantastična prigoda v vilskem gozdu, kjer biva poltena Felurijanka, pri kateri fantič vsaj malo odraste. In potem je na vrsti rajža v še bolj odmaknjeno regijo, kjer svetlolasi bojevniki ljubosumno čuvajo izredno efektivne vojskovalne skrivnosti. Vmes redno skačemo v sedanjost, v drugi dan pripovedi Kraljemorčeve kronike, ki jo Kvothe podaja pod krinko benignega oštirja v zabačeni vasici. Te tvorijo kontrapunkt sicersšnji pripovedi, ki je občutno manj polna glasbenega udejstvovanja kot v prvencu. Nekateri bodo nad tem razočarani, vendar je Strah nekoliko bolj temačen.
Rothfussa je pri kovanju nadaljevanja malo odneslo, tako da so nekateri deli pretirano razvlečeni in je tempo počasnejši kot prej. Pa z Denno bi res lahko že kaj ustvarila, orkodindijo. A po drugi strani po pozornem ali drugem branju uvidiš, da je bradač spletel bogato in pisano izročilo, ki ga je užitek vsrkavati. Deležen si vrste iskrivih, zapomnljivih prigod, tako besednih in muzikalnih kot poetskih in vojskovalnih. Rothfuss je prepoznavni slog še izpilil in branje tega romana je izkušnja, ki ne pretresa in šokira kot Igra prestolov z Rdečo poroko, marveč bralca potopi v tolmun čarobnosti, kjer po mrakobni vodi stika za dragotinami. In najde jih obilo. ***Sneti***

Goran Vojnović: FIGA

Po romanih Čefurji raus! (2008) in Jugoslavija, moja dežela (2012) je tukaj sveže utrgani pridelek z nagradami ovenčanega fužinskega avtorja. Roman Figa je organska nadgradnja prvih dveh besedil, ob čemer je tematsko blizu njegovemu filmu Piran Pirano (2010), ki med branjem občasno kar poblisne pred očmi.
Po smrti dedka Aleksandra Jadran Dizdar sestavlja mozaik spominov, da bi razumel (ne)delovanje svoje družine. Njihov glavni problem je dvojina. Pa ne tista slovnična, ampak človeška. Kljub trudu Jadranu po skoraj štiristo straneh še zmeraj ostajajo odprta vprašanja o družinski zgodovini. Zakaj je dedek za eno leto odšel v Egipt? Kaj je oče Safet našel v Bosni, da se ni nikoli vrnil? In kam je izginila njegova Anja? Roman bralca ves čas drži v napetem pričakovanju odgovora, ki bo čudežno osmislil vse te odhode. A izkaže se, da je kaj takega nemogoče. "Ni ti treba biti sam, da bi bil osamljen," je imel navado reči Jadranov dedek. Zato glavni lik šele na koncu romana z Anjino pomočjo počasi začenja dojemati, da v odnos vedno vstopata človeka, ki sta vsak zase svet. Če hočeta doživeti svoj 'happily ever after', si ne smeta postati tujca, ki se sploh več ne prepoznata.



Avtor je znova posegel po preizkušenem motivu Bosanca v slovenskem okolju, ki išče smisel življenja tudi z vrnitvijo v domovino. A če je v prvem romanu tipični prebivalec Fužin bralca nasmejal v karikiranih prizorih in s čefurščino, je bolj umirjeno spisana Figa intimna pripoved neke družine. Lahko bi bila moja ali tvoja, saj gre za univerzalne probleme, ki niso povezani z narodnostjo. Njihovo reševanje je morebiti pametno začeti tako kot Jadranov oče Safet – s šnopsom: "Ja i moj prijatelj Dane ćemo sad popit malo rakije da se opusti, pa da dođemo tim Bosancima do dna." Avtor nasmeje s kakšnim novim čefurizmom, hkrati pa so se mu na papir prelile neskončne povedi, ki v naraščajočem tempu pељjejo do čustvenih vrhuncev z robčki kot obvezno opremo.
Če si srečni pripadnik generacije Y, boš v Jadranovih spominih prepoznal lastno otroštvo, v katerem si na morje romal v preobloženem fičku, se sramoval tastarih in mogoče kot on izgubil nedolžnost na turbo maximusu. Pripravi se na duhovito in hkrati izjemno subtilno pisanje, ki te bo pri knjigi držalo od prve do zadnje strani. Toplo priporočam in znabiti bo to še en kresnik na Vojnovićevi polici. Upam, da ima plac. ***PrFOXa***



274

SOL OKSALNE KISLINE · TROPSKO DREVO, OPIČJI KRUHOVEC · DESKAR MARGUČ · ILOVICA · PRIPRAVA ZA SEJANJE MOKE · ALFRED NOBEL · STROJ ZA ČIŠČENJE · OZRAČJE

BRISAČA (NAREČNO) · RUDNINA ALUMINIJ. SILIKAT · KOT, KI Z DRUGIM KOTOM TVORI 180° · ALENKA BIKAR · RIBIŠKA VRVICA · POŽIREK · SAMARIJ · GRŠKA ČRKA · KUPČEK IZRITE ZEMLJE · NEM. IZUM. (NIKOLAUS) · IT. PISAT. (MATILDE) · ZA POLTON ZVIŠANI A · WALTER GROPIUS · TRŽNICA · ŽIVLJENJSKO PRAVILO · NEON · DAROVALEC

GESLO IZHAJA IZ SLIKE · HIBRID, KRIŽANEC · DELAVEC V APRETURI, PLEMENITILNICI · JUŽNOAMERIŠKO DREVO · RAFAEL NADAL · VZVIŠEN PROSTOR ZA NASTOPANJE · MOSTOVŽ, IZZIDEK · NASAD OB HIŠI · PRAVOSL. PODOBA · PEVKA ŽNIDARIČ · DOSTOJANSTVENIK · ZMERNO HITER TEK

TEHNIKA TISKA Z BAKRENE PLOŠČE · RAZSTAVNA PLOŠČA · ANTIČNA LJUBLJANA · PRITOK VOLGE · SL. DRAM. (BRATKO) · SLEPIČ · PREBIVALEC SRBIJE · RASTLINA Z ENIM LISTOM · HRV. OTOK · KIM NOVAK · ZVEZA (LJUDSKO) · OLJE IZ MAŠČOB. TKIVA RIB, KITOV · NASILJE · MESTO V JUŽNI FRANCIJI · NERESNICA · NINA OSENAR · SLOVESNA VEČERNA DRUŽABNA PRIREDITEV · PERGAMSKI KRALJ, ATALOS · SNOV ZA MAZILA IZ OVČ.VOLNE (KA)CI(N) · NARKOT. SREDSTVO · RINGO STARR · V STRUGI TEKOČA VODA (MANJŠ.) · NENORMALEN RAZVOJ RASTLINE · KOVANCI MANJŠE VREDNOSTI · LETEV · PLAT

Pri Subwayu bodo jedli: Miha Matoz (giant sub), Igor Zornik, Jasmina Fabiani, Timotej Varga, Martin Kavčič, Luka Strnad in Željko Horvat. Rešitev: 'lačen'.

Izžrebanca kražke: Niko Žabkar iz Leskovca (Kingdom of Amalur), Ljubo Pavlič iz Kranja (Driveclub). Rešitev: dan pogube.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, do 8. junija napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

UNRITCHETOVSKI KVIZNIK

Playstation je v dirki novodobnih konzol prevzel vodstvo, ki mu ga lahko xbox speje zgolj po apokaliptičnem čudežu, medtem ko je Nintendov novi stroj še zmerom neznanka. V Sloveniji dileme ni, kajti tako Microsoft kot Mariova japonska hiša sta po lastni krivdi uradno nezastopana in nič več tako popularna kot včasih. Ostane Sony s playstationom 4, ki kljub zanemarjanju trga in medijev neovirano dominira. Ima domala vse najboljše igre, na jesen kot edini izmed aktualne sobne trojke prejme VR-kacigo in še v kinu je prisoten. Ravno koncem aprila je namreč pri nas štartala sinhronizirana risanka Ragljač in Žvenko na osnovi prenovljene skakalne rešetalnice Ratchet & Clank, opisane v prejšnjem Jokerju. Zato trem odgovarjalcem, ki bodo v glasovnico na Joker.si do 5. junija vpisali pravilen odgovor, povezan s prešerno dušo, podarimo kos tega špila za PS4. A to še ni vse! Izžrebali bomo še dobitnika čisto svežega kinematografskega Uncharteda 4, ki nepričakovano konča serijo. Če to ni vredno nekaj minut truda, naj nas Drak & Clank zbrcata v gonade z okovanimi gojzarji.

1. Kaj je to lombaks?
a) vrsta zombija v Unchartedu
k) vesoljska mešanica psa in mačka, ki spomni na lisico, v Ratchetu & Clanku
c) starodavna inkovska jed, ki jo Nathan obožuje

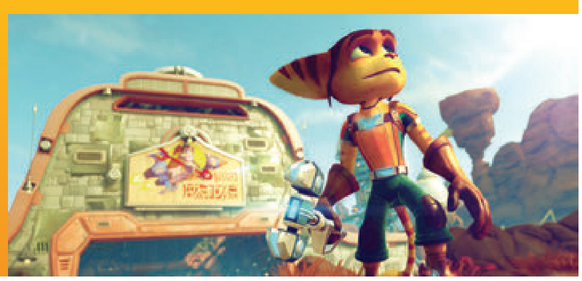
2. Nathan Drake si je ime vzdel po slovitem …
r) pomorščaku in raziskovalcu Francisu Draku iz 16. stoletja
x) izmišljenem agentu Johnu Draku iz 20. stoletja
f) umetniku Nathanu Draku iz 18. stoletja

3. Če je Ratchet atletski in strelski, je njegov robotski kolega Clank …
o) šibek, nizek in možganski
t) ogromen, z laserskimi očmi in jajci iz titana
k) glup ko točak

4. Uncharted bo predvidoma 2017. postal film. Koga so žicali za glavno vlogo?
l) prelestnega Steva Buscemija, seveda
h) pravomoškega Marka Wahlberga, kakopak
ž) tak nivo humornosti, moči in šarma premore le Vin Dizl

5. Kaj je osrednja valuta v seriji R&C?
g) plazma, stari!
d) zlatniki!
o) šraufi!

6. Po čem se odlikuje novi Uncharted, A Thief's End?
t) po bolj odprtem svetu
x) po možnosti potovanja v času
s) po tehnologijah MuscleFlex™ in BoobBounce™, ki povesta, da je PS4 ful hud



Vse najboljše



Maja Joker praznuje rojstni dan in letos naš edinstveni barviti magazin vstopa v petindvajseto leto obstoja. Prvi, tisti legendarni črno-modri zvezčič, je namreč izšel leta v mesecu mladosti leta '92. Še enkrat se zapeljemo krog Sonca, pa bomo lahko rekli, da že četrt stoletja zabavamo, informiramo in izobražujemo. Ni švoh za revijo, ki je štartala v skorajda krožkarski maniri in ves čas temelji na navdušenosti sodelavcev. Tudi v Jokerju 94 smo se spomnili na obeležje in se ekipno zahvalili projektu, *“da nam je omogočil brsteči razvoj talenta in nudil široke ter predvsem svobodne izrazne možnosti.”* Bi v katerem drugem mediju lahko tako slikovito opisali doživetje: “Lajdre droidne, vijolčne in modre, in take, ki 'majo pizdo na kodre – ko tipček v oklepu jih zadnjično žge, ne mene ne tebe to vzburja baš ne.” Skratka, po petnajstih letih vnovič izpovemo hvalo tako Jokerju kot občestvu posvečencev. Vam vsem, ki marate za kakovostno in številčno pisano besedo.

Majski Joker iz leta 2001 je imel že precej sodobno zasnovo. Analno smo se spomnili na skupino Cinemaware in njihov najbolj znani izdelek Defender of the Crown, zakajti ravno je bila v pripravi prebarvana inačica. Nato smo objavili obširen vedež o malem velikem generalu Napoleonu. V popkulturnem delu smo opisali animejski niz Lodoss War, sestavili črkožer o mojstru groze Stephenu Kingu in predstavili Anžlovarjev tarantinovski slikosuk Poker. Tisti, v katerem Aljoša Rebolj umre zaradi belih štumfov, Magnifico pa Tini Božič porine pištolo med nesramne ustnice. Poker smo drugače nekaj mesecev kasneje priložili na specialni natlačenki, kar ga je naredilo za prvi slovenski film na DVDju. Le dobrega, zapomnljivega igrovja oni mesec ni bilo.

Kot je bilo v navadi, smo mnogo tinte posvetili procesorjem in grafičnim karticam. Na ponku so bili athlon 1,33 GHz, geforce 3 in kyro II. Slednje grafično čipovje podjetja PowerVR se kljub nizki ceni in domiselnim senčilnim tehnologijam ni izkazalo. Na mobidičnih straneh smo se šli stilsko preobrazbo neke male nokie: kako z urejevalnikom spremeniti pikslasto monokromatsko grafiko zaklenjenega zaslona in skomponirati lastne zvonilne melodije. Da so bili časi res drugačni, pričajo Quattrove igle, ki so kljub Googlu še vedno podpirale lenobo in neiznajdljivost bralcev. Naš rajnki sodelavec je na željo poiskal 'vse o obrezovanju', 'slovensko stran o ribolovu' in 'vodič za gojenje pistacij'. Prav tako se danes zdi brezvezen prispevek o tehničnih razlikah med različnimi forumi, ampak takrat so le-ti množično vznikali in ljudi je zanimalo, kateri pogon se splača uporabiti. Za boljšo predstavo daljne preteklosti: takrat smo komaj oznanjali prvi sodobni The Elder Scrolls, Morrowind, pa Maxa Payna, Heroes of Might and Magic IV in Battle for Dune. Tako blizu, a po drugi plati tako daleč!



Leta 2000 je izšel prvenec strateške serije Europa Universalis (89). V njem smo nadzorovali eno od sedmih evropskih nacij med leti 1492 ter 1792 in širili vpliv na karti z več kot tisoč provincami. Špil temelji na namizni igri, toda uspeh je računalniški inačici utrl samostojno pot in ustvaril naraščaj s serijami Victoria, Hearts of Iron ter Crusader Kings.



Summoner (72) je bila povprečna frpjka s klasično žanrsko privlačnostjo in solidnim igranjem, toda obenem plitka in pretirano preprosta. Po druščini in samodejnem, navidez gladkem boju je igra spominjala na Baldurja. Takrat smo bili nad 3D-grafiko hudo navdušeni, a danes je ne bi zaigrali za nič na svetu, saj se je podoba res grdo postarala.



Takrat se je pričela še ena dolgoživa serija. **Tropico** (85) na prvi pogled deluje kot tropski SimCity s kolonialnim slogom in plantažami bombaža. A v resnici ne gre zgolj za županovanje, marveč za simulacijo banana republike. Postali smo namreč absolutistični El Presidente, ki malo destilira rum, malo piha na dušo Rusom in malo lovi džungelske gverilce.



Muhasti veter

Tistega večera sem se znašel pri Zlatem konjiču, morda najbolj imenitni krčmi na univerzitetni strani reke. Imeli so najboljšo kuhinjo, odličen hlev in osebje, do obisti izučeno v klečeplazenju. Šlo je za imovito ustanovo tiste vrste, ki so si jo lahko privoščili le najpremožnejši učenci. Seveda nisem vstopil. Čepel sem v sencah na strehi in odganjal misli na to, da moj načrt prestopa meje vedenja, ki ne pritiče članu Arkanija. Če bi me ulovili med vlamljanjem v prostore starega sovražnika Ambrosa, bi me brez dvoma vrgli z Univerze.

Naredila se je jasna jesenska noč in močno je pihalo. To je bilo hkrati dobro in slabo. Šuštenje listov bo zadušilo vse šume, ki jih bom povzročil. Toda opletajoči škrici mojega plašča bi me lahko izdali.

Kar smo namislili s prijatelji, ni bilo zapleteno. Pod Ambrosova vrata sem potisnil obvestilce, spogledljivo povabilo na srečanje v Imreju, brez podpisa. Spisal ga je Wil, saj sva s Simom menila, da ima najbolj babjo pisavo. Bilo je podobno igranju na srečo, vendar se mi je zdelo, da bo Ambrose ugriznil v vabo. Ljubše bi mi bilo, če bi ga okoli prinesli osebno, vendar v podvig nisem smel vplesti preveč ljudi. Za pomoč bi lahko poprosil Denno, a sem jo hotel s prstanom presenetiti.

Wil in Sim sta stražila, Wil v glavnem prostoru, Sim v uličici pri zadnjih vratih. Njuna naloga je bila, da me opozorita, ko bo Ambrose zapustil stavbo. In, kar je bilo še pomembneje, da to storita, če se vrne, preden mi uspe prebrskati njegove sobane.

V desnem žepu sem začutil, da je hrastova vejica dvakrat trznila, kakor smo se domenili. Trenutek kasneje se je signal ponovil. Wilem mi je sporočal, da je Ambrose odšel iz krčme. V levem žepu mi je tičala brezova vejica. Simmon, ki je stal ob zadnjih vratih v Konjiča, je imel enako. Sistem obveščanja je bil preprost in učinkovit, če si dovolj obvladal čutenjstvo, da si ga spravil k delovanju.

Splazil sem se navzdol po nagnjeni strehi. Previdno sem stopal po debelih lončenih strešnikih. Iz mladih let v Katranskem sem vedel, da taki radi počijo, zdrsnejo in te potegnejo s sabo.

Prebil sem se do roba strehe, ki je bil petnajst čevljev nad tlemi. Od višine se mi ni moglo zvrteti, vendar bi si ob padcu zlahka zlomil nogo ali vrat. Pod dolgo vrsto oken v drugem nadstropju je tekel ozek napušč. Oken je bilo deset in osrednja štiri so pripadala Ambrosu.

Nekajkrat sem si pretegnil prste, da bi jih razmigal, in se začel s hrbtom proti stavbi pomikati vzdolž napušča. Skrivnost je v tem, da ostaneš osredotočen. Ne glej k tlom. Ne oziraj se čez ramo. Pusti svet na miru in mu zaupaj, da ti bo vrnil uslugo. Prav zato sem si nadel plašč. Če me opazijo, ne bom nič drugega kot temna lisa v noči, ki jo je nemogoče prepoznati. Vsaj tako sem upal.

Za prvim oknom je bilo temno in drugo je bilo zagrnjeno. Izza tretjega pa je prihajala zasenčena svetloba. Obstal sem. Če imaš svetlo kožo kot jaz, ponoči ne smeš kukati v sobe. Obraz ti zasije iz teme kakor luna ob ščipu. Namesto tega sem pobrskal po žepih za kositrom iz Faktnice, ki sem ga z loščenjem spremenil v zasilno zrcalo. Z njim sem previdno pogledal mimo roba okna in skozenj. V notranjosti je bilo nekaj pridušenih svetilk in postelja z baldahinom, večja od cele moje sobe pri Ankerju. Postelja je bila zasedena. Aktivno zasedena. Še več, zdelo se mi je, da je golih udov več, kot bi jih moglo prispevati dvoje ljudi. A kos kositra je bil majhen, zato prizora nisem mogel zaobjeti v vsej zamotanosti. Škoda, lahko bi se marsičesa naučil.

Pomislil sem, da bi se vrnil na streho in se k Ambrosovim prostorom spustil z druge strani. Toda nenadoma je močno zapihalo, da je listje poletelo čez tlakovce, jaz pa malodane z napušča. S srcem v grlu sem se odločil, da bom tvegal in šel mimo okna. Ljudje tam notri imajo verjetno pametnejše delo, kot da občudujejo zvezde.

Potegnil sem si oglavnico čez glavo in ugriznil v njen rob. Tako sem imel obraz skrit in roke proste. Na slepo sem se začel malo po malo plaziti mimo okna in napeto poslušal, če bi me zalotili. Na ušesa mi je prišlo nekaj zvokov presenečenja, a po vsem sodeč ne na moj račun.

Prvo Ambrosovo okno je bilo narejeno iz izdatno okrašenega barvanega stekla. Videti je bilo lepo, vendar ni bilo namenjeno odpiranju. Terno sem zadel pri naslednjem: to okno je bilo široko in dvokrilno. Iz plaščnega žepa sem izvlekel tanko bakreno žico in z njo odsunil preprosti zapah. Ko se okno ni odprlo, sem ugotovil, da je Ambrose dodal varnostno palico. Z njo sem se ukvarjal več minut. Opravilo je bilo težko, kajti prosto sem imel samo eno roko in bilo je temno kot v rogu. Na srečo se je veter začasno polegel.

A ko sem odstranil palico, se okno še vedno ni zganilo. Začel sem preklinjati Ambrosovo preganjavico in iskati tretjo ključavnico. Brskal sem skoraj deset minut, preden sem ugotovil, da sta se krili preprosto zataknili. Nekajkrat sem ju povlekel, kar ni tako enostavno, kot se sliši. Na zunanji strani oken pač ni ročajev.

Toda potegnil sem premočno. Eno od kril je odskočilo in me potisnilo vznak. Nagnil sem se z napušča in premagati sem moral nagon, ki mi je veleval, naj stopim nazaj in tako znova ujamem ravnotežje. Vedel sem, da med mano in tlemi ni ničesar drugega kot petnajst čevljev globok padec.

Poznate občutek, ko se na stolu nagnete preveč nazaj in vas začne vleči k tlom? Občutek je bil podoben temu, le da je bil pomešan s samoobtoževanjem in strahom pred smrtjo. Zakrilil sem, čeprav sem vedel, da ne bo zaleglo, in panika mi je nenadoma zbrisala razum.

Rešil me je veter. Sunil je prav tedaj, ko sem se opotekal na robu, in me potisnil ravno dovolj močno, da sem se vzravnal. Z eno od opletajočih rok sem zgrabil zdaj odprto okensko krilo in se z zadnjimi močmi skobacal v hišo. Prav brigalo me je za hrup.

Ko sem se znašel v notranjosti, sem počepnil in lovil sapo. Srce se mi je ravno začelo umirjati, ko je veter butnil v okno in mi ga zadrlesknil nad glavo, da sem se skoraj podelal. Izvlekel sem čutenjsko svetilko, pretaknil stikalo na pridušen snop luči in z njo posvetil po sobi. Kilvin je imel prav, ko je rekel, da je to svetilka za tatove. Bila je kot nalašč za nepooblaščene vstope. Mesto je bilo več milj proč in predvideval sem, da bo Ambrose na svojo skrivno oboževalko čakal najmanj pol ure. Običajno bi mi iskanje nečesa tako majhnega, kot je prstan, vzelo cel dan. A dozdevalo se mi je, da ga Ambrose ni skril. Zanj prstan ni bil ukraden. Imel ga je za igračko ali spominek.

Lotil sem se metodičnega prečesavanja Ambrosovih prostorov. Prstana ni bilo v njegovem predalniku ali na mizici ob postelji. Ni ga bilo v predalih njegove mize, niti na pladnju z nakitom v oblačilnici. Celo šatulje s ključavnico ni imel, kamor bi spravil dragotine. Zgolj pladenj, kamor je nemarno zmetal razne zaponke, prstane in verižice. Nisem se jih dotikal. Saj ne, da mi ni padlo na pamet, da bi prasca obral. Z nekaj kosi njegovega nakita bi poravnal celoletno šolnino. Vendar se to ni skladalo z mojim načrtom: pridi, najdi prstan, odidi. Če ne bom pustil sledov, bo Ambrose najverjetneje mislil, da je prstan izgubil. Če bo sploh opazil, da je izginil. V nekem smislu je šlo za popoln zločin: brez sumov, brez pregona, brez posledic. Za nameček je obče znano, da je v tako majhnem mestu, kot je Imre, nakit težko unovčiti. Kak vztrajnež bi me znal izslediti.

Po drugi strani pa nisem nikdar trdil, da mi je greh tuj, in v Ambrosovih prostorih sem opazil ničkoliko priložnosti, da ga zagrešim. In sem ga. Ko sem mu stikal po žepih, sem zrahljal nekaj šivov, tako da ne bi bilo čudno,

če bi se mu hlače, ko bo sedal ali se vzpenjal na konja, razparale po sredini riti. Poškodoval sem ročaj prezračevalne odprtine pri dimniku, da bo sčasoma odpadel in bo v sobo polzelo vse več dima, medtem ko se ga bo Ambrose trudil popraviti.

Ravno sem se skušal domisliti, kako mu učinkovito priskutiti tisto butasto klafeto, ki jo je tako rad nosil, ko je hrastova vejica v žepu divje trznila, da sem poskočil. Potem je trznila še enkrat in se nevljudno prelomila na dvoje. Potihem sem zaklel. Ambrose ni mogel biti odsoten več kot dvajset minut. Kaj ga je prignalo nazaj? S tleskom sem izključil čutenjsko svetilko in jo zbasal v plašč. Nato sem stekel v sosednjo sobo, da bi ušel skozi okno. Resda bi šel s tem po zlu ves trud, ki sem ga vložil v neizsledljiv prihod. Toda če Ambrose ne bo izvedel, da so mu vlomili, bi se lahko k njemu vrnil kako drugo noč.

Okno se ni odprlo. Potisnil sem močneje in razmišljal, ali se je mogoče zataknilo, ko ga je zaloputnil veter. Nato sem opazil tenek medeninast trak, ki je tekel po notranji strani okenske police. V slabi svetlobi nisem razbral simbolov, toda čarobne pregrade mi niso tuje. Zato se je torej Ambrose vrnil tako zgodaj. Vedel je, da ima nepovabljenega gosta. Še več, najboljše magične zaščite niso le oddale svarila, znale so trdno zapreti vrata ali okno ter lopovu preprečiti pobeg.

Planil sem k durim in vmes brskal po žepih, da bi našel kaj dolgega in tenkega, s čimer bi jih odprl. Ker nisem zatipal ničesar primernega, sem z Ambrosove pisalne mize pograbil nalivno pero, ga zapičil v ključavnico in ga močno obrnil, da se je kovinska glava odlomila in ostala notri. Trenutek pozneje sem zaslišal škrebljanje, ko je skušal Ambrose s hodnika odkleniti vrata. A kljub njegovemu motoviljenju in psovanju ključ ni zagrabil.

Takrat sem bil že nazaj pri oknu. Z lučjo sem posvetil po medenini in si potihem mrmral rune. Nič zapletenega ni bilo. Silo bi lahko prekinil tako, da bi razpraskal nekaj povezanih run. Nato bi odprl okno in ušel. Pohitel sem nazaj v dnevno sobo in z mize hlastno zgrabil nož za odpiranje pisem. Tako se mi je mudilo, da sem pri tem prevrnil črnilnik. Skoraj sem se že lotil run, ko sem se zavedel, kako bi ga s tem polomil. K Ambrosu bi lahko vlomil vsakršen tatič, občutno manj pa je bilo ljudi, ki so poznali dovolj znakarstva, da bi onesposobili čarobno pregrado. S tem bi se praktično podpisal na okenski okvir. Za trenutek sem se umiril, da bi se zbral. Nato sem odnesel nož za pisma nazaj na mizo in postavil črnilnik pokonci. Vrnil sem se k oknu in si podrobneje ogledal dolgi medeninasti trak. Uničevati je preprosto, razumeti težko. To posebej drži takrat, ko izza vrat slišiš pritajene kletvice, spremljata pa jih šklepetanje in ropotanje nekoga, ki skuša spraviti ključavnico v red.

Nato je dogajanje pri vhodu potihnilo, kar me je še bolj vznemirilo. Ravno mi je uspelo ugotoviti, v kakšnem vrstnem redu si sledijo rune, ko sem s hodnika zaslišal korake več oseb. Razdelil sem um na tri dele, se osredotočil na Alar in pritisnil na okno. Dlani in stopala so se mi ohladila, saj sem vlekel toploto iz telesa, da bi izničil čarobno pregrado. Skušal sem ostati priseben, četudi je v vrata butnilo nekaj težkega. Naposled je okno zanihalo navzven. Skobacal sem se čez okvir, ravno ko je znova treščilo v duri. Počilo je in les se je razklal. Vseeno bi mi uspelo uiti, toda ko sem z desno nogo stopil na lončene strešnike, sem začutil, kako se je pod mojo težo eden od njih vdal. Zdrsnilo mi je in z obema rokama sem se ujel za polico.

Prav tedaj je hušknil veter in potisnil okensko krilo proti moji glavi. Dvignil sem roko, da bi si zaščitil obraz, zato me je zadelo v komolec. Pri tem se je eno od stekel razbilo, udarec pa je povzročil, da sem še več teže prenesel na desno nogo. Strešnik tega ni zdržal. Ker mi je zmanjkalo izhodov, sem se v tistem trenutku odločil, da bo najbolje, če kar padem s strehe.

Nagonsko sem skušal najti oprijem. Izkopal sem še nekaj strešnikov in z rokami zatipal rob strehe. Nisem ga dobro zgrabil, vendar me je nekoliko ustavilo in obrnilo, da nisem pristal na glavi ali hrbtu. Namesto tega sem na tla priletel z obrazom navzdol, kakor mačka. Seveda imajo mačke vse noge enako dolge, medtem ko sem jaz pristal na dlaneh in kolenih. Prvim ni bilo hudega, ampak v svojem kratkem življenju še nisem občutil hujše bolečine kot tedaj, ko so mi kolena udarila ob tlakovce. Zablisnilo mi je pred očmi in slišal sem se javkniti kot brcnjen pes.

Trenutek kasneje so okrog mene kot dež popadali rdeči strešniki. Večina se jih je razbila na tleh, toda eden me je oplazil po tilniku, drugi pa me je zadel v komolec, da mi je podlaket odrevenela. Nisem se ukvarjal s tem. Zlomljena roka se bo pozdravila, izključitev z Univerze pa bi trajala vse življenje. Potegnil sem si kapuco čez obraz in se prisilil vstati. Z eno roko sem držal kapuco in naredil nekaj negotovih korakov, dokler nisem prišel pod napušč Zlatega konjiča. Od tam me z okna niso mogli videti.

Nato sem stekel in tekel, tekel …

* * *

Sčasoma sem se previdno in štorasto vrnil na strehe ter se skozi okno zrinil v svojo sobo. Trajalo je, a nisem imel izbire. Takole šepav in razmršen nisem mogel med ljudi v glavni prostor. Videti sem bil, kot bi padel s strehe. Najprej sem si oddahnil in si prebral nekaj levit, kakšen bedak sem. Potem sem preveril poškodbe. Resda si nisem zlomil nobene od nog, vendar sta se mi pod kolenoma razcvetali pošteni modrici. Strešnik, ki mi je skoraj padel na glavo, mi je zadal buško, a me ni ranil do krvi. In čeprav mi je v komolcu topo utripalo, je bila roka uporabna.

Na vratih je potrkalo. Za trenutek sem otrpnil, nato pa iz žepa vzel brezovo vejico. Brž sem zamrmral spoj in z njo pomigal sem ter tja.

S hodnika sem zaslišal presenečen vzklik, ki mu je sledil pridušen Wilov smeh. "Ni smešno," sem slišal reči Sima. "Spusti naju noter."

In sem ju. Simmon se je usedel na rob postelje, Wilem pa na stol pri mizi. Zaprl sem vrata in zasedel drugo polovico ležišča.

Nekaj časa smo se tiho gledali, nakar je Simmon spregovoril: "Govori se, da je Ambrose nocoj v svojih prostorih zalotil tatu. A preden ga je lahko zgrabil, je ta skočil skozi okno."

Odsekano sem se zasmejal. "Ni bilo čisto tako. Skoraj sem že odnesel celo kožo, ko se mi je okno zadrlesknilo v obraz." Naredil sem okorno kretnjo. "Zletel sem s strehe."

Wilem je olajšano izdihnil. "Sem že mislil, da sem zamočil pri spajanju."

Odkimal sem. "Dosti časa sem imel. Le previden nisem bil."

"Kako to, da se je Ambrose vrnil tako zgodaj?" je vprašal Sim. "Je kaj rekel, ko je prišel h Konjiču?"

"Najbrž se mu je posvetilo, da moja pisava le ni tako babja," je odvrnil Wilem.

"Na oknih je imel čarobno pregrado," sem rekel. "Najbrž je bila povezana s prstanom ali čim drugim, kar je imel s sabo. Kakor hitro sem odprl okno, je prejel opozorilo."

"Si našel, kar si iskal?" je vprašal Wilem.

Odkimal sem.

Simmon je iztegnil vrat, da bi si bolje ogledal mojo roko. "Boli?"

Sledil sem njegovim očem, a nisem videl ničesar. Nato sem povlekel za srajco in opazil, da se mi je prilepila na zadnjo stran roke. Ob številnih drugih virih bolečine tega sploh nisem zaznal.

Previdno sem potegnil srajco čez glavo. Na komolcu je bila strgana in okrvavljena. Glasno sem zaklel. Lastil sem si samo štiri srajce in tale je svoje opravila.

Skušal sem si bolje ogledati poškodbo, a sem hitro ugotovil, da ne moreš videti zadnje plati lastnega komolca, naj se še tako trudiš. Nazadnje sem ga pokazal Simmonu.

"Ni prehudo," je rekel in razširil prsta za kaki dve inči. "Le ena ureznina je, ki komajda krvavi. Ostalo je samo obtolčeno. Videti je, da si se pošteno butnil."

"S strehe je name padel lončen strešnik," sem pojasnil.

"Srečko," je zagodrnjal Wilem. "Poznaš še koga, ki bi mu uspelo zleteti s strehe in se le malo potolči?"

"Na kolenih imam kot jabolka veliki modrici," sem dejal. "Če bom jutri lahko hodil, bom vesel." Toda globoko v sebi sem vedel, da ima prav. Strešnik, ki mi je pristal na roki, bi mi jo lahko zlomil. Odlomljeni robovi lončenine so bili ostri kot nož, in če bi tisti vame priletel pod drugačnim kotom, bi me zarezal do kosti.

"Gotovo bi lahko bilo huje," je živahno rekel Simmon in vstal. "Gremo v Bolnico, da te zakrpajo."

"Samo tega ne," se je uprl Wilem. "Tja že ne more. Poizvedovali bodo, če so vzeli koga takega."

Simmon je sedel nazaj. "Pa res," je rekel. Ni bil slišati zadovoljen s sabo. "To sem vedel." Premeril me je. "Še sreča, da nisi poškodovan na vidnih mestih."

Pogledal sem Wilema. "Ne maraš krvi, kajne?"

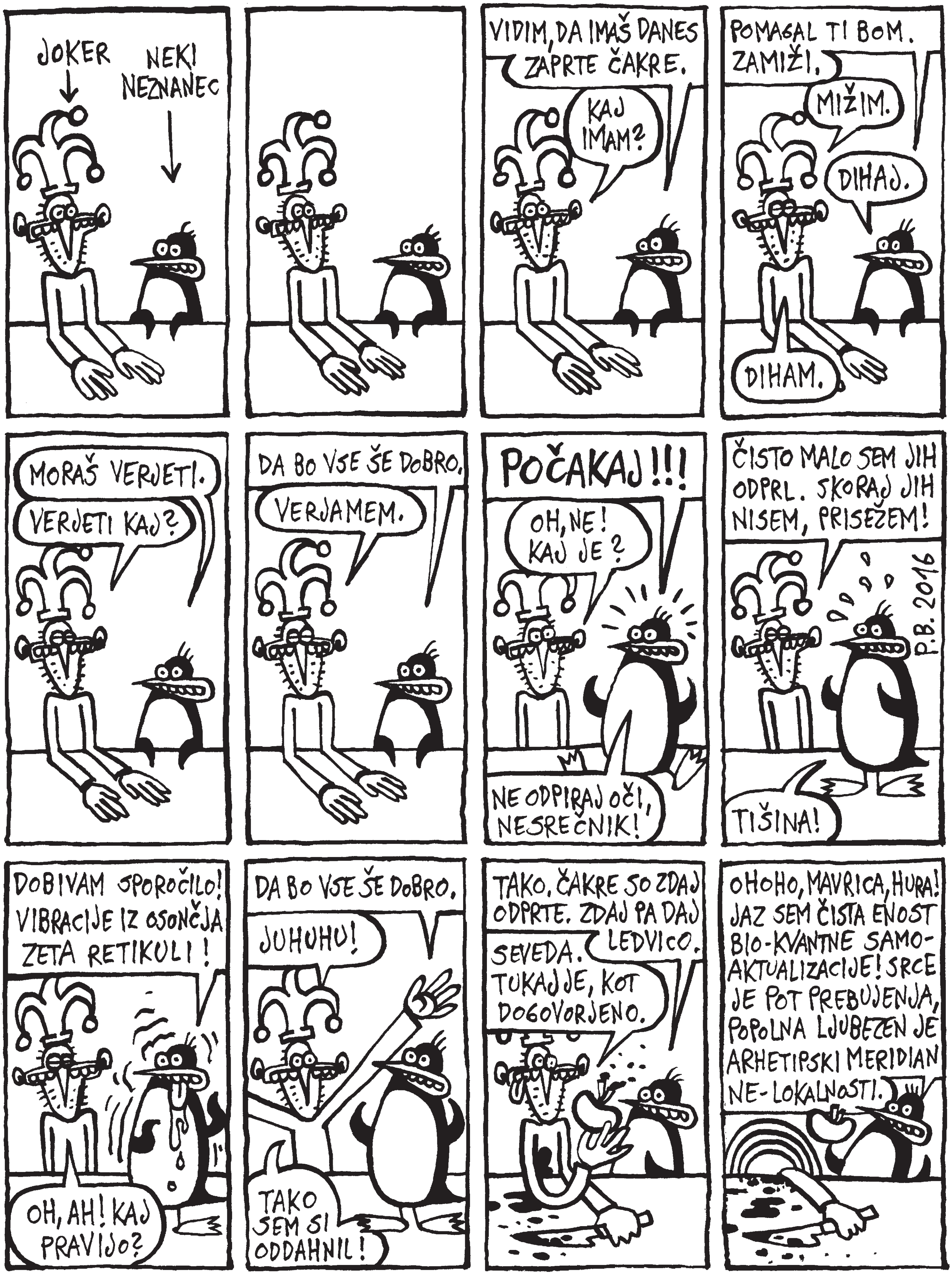
Nadel si je rahlo užaljen izraz. "Ne bi rekel, da …" Nato je ošinil moj komolec in rahlo prebledel, kar je bilo vidno kljub njegovi temni sildski polti. Ustnice je stisnil v tenko črto. "Res je."

"Bom upošteval." Začel sem rezati uničeno srajco na trakove. "Čestitke, Sim. Imenujem te za vojnega zdravnika." Odprl sem predal in iz njega vzel iglo v obliki kavlja, črevo, jod ter lonček gosje masti.

Sim se je s širokimi očmi ozrl k igli in nato nazaj vame. Opogumljajoče sem se mu nasmehnil. "Čisto preprosto je. Samo sledi mojim navodilom."

Patrick Rothfuss

Odlomek je iz fantazijskega romana Modrijanov strah, drugega dela načrtovane trilogije Kraljemorčeve kronike. Povest bo v drugi polovici maja izšla pri založbi Mladinska knjiga.


JOKER
NEKI NEZNANEC
VIDIM, DA IMAŠ DANES ZAPRTE ČAKRE.
KAJ IMAM?
POMAGAL TI BOM. ZAMIŽI.
MIŽIM.
DIHAJ.
DIHAM.
MORAŠ VERJETI.
VERJETI KAJ?
DA BO VSE ŠE DOBRO.
VERJAMEM.
POČAKAJ!!!
OH, NE! KAJ JE?
NE ODPIRAJ OČI, NESREČNIK!
ČISTO MALO SEM JIH ODPRL. SKORAJ JIH NISEM, PRISEŽEM!
TIŠINA!
P.B. 2016
DOBIVAM SPOROČILO! VIBRACIJE IZ OSONČJA ZETA RETIKULI!
OH, AH! KAJ PRAVIJO?
DA BO VSE ŠE DOBRO.
JUHUHU!
TAKO SEM SI ODDAHNIL!
TAKO. ČAKRE SO ZDAJ ODPRTE. ZDAJ PA DAJ LEDVICO.
SEVEDA. TUKAJ JE, KOT DOGOVORJENO.
OHOHO, MAVRICA, HURA! JAZ SEM ČISTA ENOST BIO-KVANTNE SAMO-AKTUALIZACIJE! SRCE JE POT PREBUJENJA, POPOLNA LJUBEZEN JE ARHETIPSKI MERIDIAN NE-LOKALNOSTI.


OVERWATCH
24.05.16
XBOX ONE
OVERWATCH
ORIGINS EDITION
OVERWATCH
ORIGINS EDITION
PS4
OVERWATCH
ORIGINS EDITION
NA VOLJO PRI POOBLAŠČENIH PRODAJALCIH
Harvey Norman
comshop
GAMEWORLD.SI
GAME PLAY
GAMESHOP.SI
TRGOVINA MANTIS



Paket **Brezskrbni A** prinaša neomejene klice in sporočila **že od 17,95 EUR na mesec**. Internet s kar **2 GB mesečno** pa lahko ob vezavi koristite **do dve leti brezplačno**, potem pa ga plačate po porabi, a ne več kot **2 EUR** na mesec.* Ponudba velja za **zasebne** in **poslovne** uporabnike.

www.telekom.si

TelekomSlovenije

*Naročniško razmerje s paketom Brezskrbni A lahko sklenejo novi ali obstoječi naročniki mobilnih storitev Telekoma Slovenije, ki so zasebni ali poslovni uporabniki. Paket z mesečno naročnino 19,95 EUR oz 17,95 EUR za naročnike izbranih paketov storitev SiOL vključuje neomejene pogovore v vsa slovenska omrežja in neomejene SMS-/MMS-e. V akcijskem obdobju od 15. 4. do 31. 8. 2016 velja za vse naročnike ugodnost brezplačnega prenosa podatkov 2 GB v mobilnem omrežju Telekoma Slovenije ob sklenitvi ali podaljšanju naročniškega razmerja Brezskrbni A in sicer z akcijskim nakupom naprave v skladu s pogoji akcijskega nakupa naprav in velja za obdobje vezave 24 mesecev ali 12 mesecev. Po izteku vezave se prenos podatkov zaračuna po ceniku navedenega paketa (0,01 EUR /MB), vendar ne več kot 2 EUR na mesec. Za prenos podatkov pri paketu Brezskrbni A velja princip pravične uporabe storitev prenosa podatkov, kot je opredeljeno v Posebnih pogojih uporabe mobilnih elektronskih komunikacijskih storitev. Za paket Brezskrbni A se po preseženi vključeni količini prenosa podatkov v mobilnem omrežju Telekoma Slovenije (2 GB) hitrost prenosa podatkov omeji na 64 kb/s v smeri k uporabniku in 64 kb/s v smeri od uporabnika. Z naslednjim obračunskim obdobjem se ponovno vzpostavi običajna hitrost prenosa podatkov, kot jo zagotavlja Telekom Slovenije. Navedene količine in cene veljajo za storitve, opravljene v mobilnem omrežju Telekoma Slovenije v okviru enega obračunskega obdobja. Neporabljene količine se ne prenašajo v naslednje obračunsko obdobje. S sklenitvijo novega naročniškega razmerja se naročnikom zaračuna priključna taksa v višini 12,07 EUR, v primeru spremembe obstoječega naročniškega paketa za storitve Mobitel v navedeni paket pa se zaračuna enkratni znesek v višini 20 EUR. Cene so v EUR z DDV. Neomejeni pogovori v vsa slovenska omrežja in neomejeni SMS-/MMS-i so namenjeni običajni uporabi storitve. Uporaba storitve, ki bi kakorkoli škodovala omrežju Telekoma Slovenije, ni dovoljena. Med kršitve sodijo namerna preobremenitev omrežja, onemogočanje normalne uporabe omrežja drugim uporabnikom, uporaba storitve v komercialne namene, preprodaja storitve tretjim osebam, uporaba storitve s sistemi za samodejno klicanje oz. pošiljanje SMS-/MMS-ov brez človekovega posredovanja ipd. V primeru, da Telekom Slovenije oceni, da je naročnikova uporaba storitve v nasprotju s temi pogoji, si pridržuje pravico naročnika opozoriti in/ali mu onemogočiti uporabo storitve. Za več informacij o ponudbi, obračunskem intervalu in ceniku drugih storitev obiščite www.telekom.si, Telekomov center, pooblaščeno prodajno mesto ali pokličite 041 700 700 oz. 080 8000. Telekom Slovenije, d.d., Ljubljana

Telekom Slovenije, d.d., Ljubljana


Joker
THE
ANGRY BIRDS
MOVIE


OVERWATCH™
Joker
BLIZZARD
ENTERTAINMENT